MACINTOSH • AMIGA • IBM PC • GRY TELEWIZYJNE i KONSOLE

84 STRONY Gry Telewizyjne i Konsole

SEGA SERVICE

CZERWIEC (6/96)

INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 3zł 30gr
33000 zł

UWAGA
SECRET SERVICE CD 36
PRZEŁOM
NA SKOSTNIAŁYM POLSKIM RYNKU

36

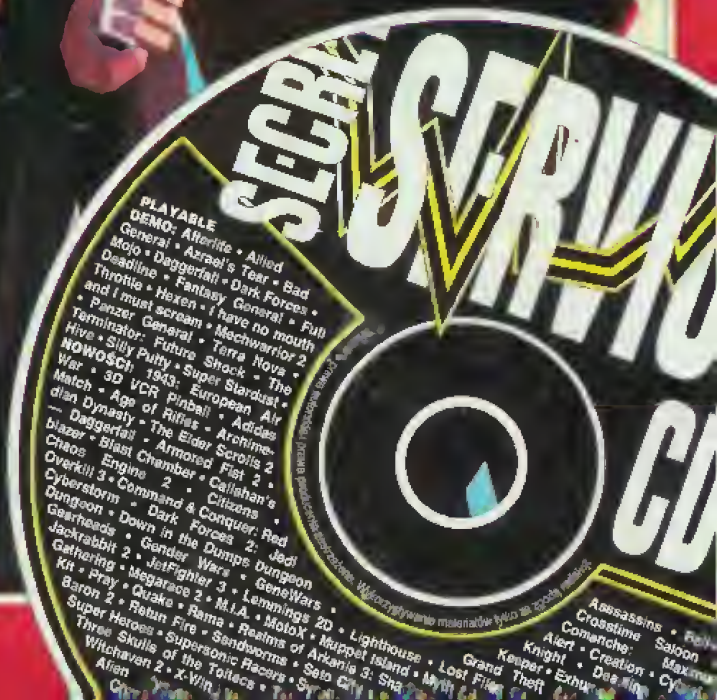
BAD MOJO • 2 x STREET FIGHTER • FANTASY GENERAL • XTREME RACING • MANIC KARTS • POWER DOLLS • SKELETON CREW WORMS + • VIRTUA FIGHTER 2 i inne...

EARTHSIEGE 2

SILENT HUNTER

CHRONOMASTER

KINGDOM O'MAGIC



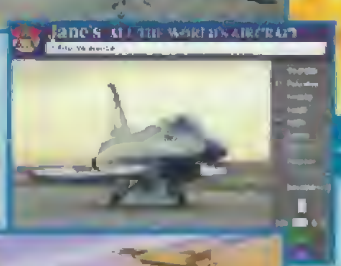
SZYBKOŚĆ... ZWINNOŚĆ... ZASKOCZENIE...

A.T.F.

ADVANCED TACTICAL FIGHTERS™

Jane's

- Możliwość gry poprzez modem i w sieci.
- Całkowicie nowa kampania zawierająca 80 misji bazujących na informacjach wywiadowczych Jane's Information Group.
- Przewodnik po wydawnictwach multimedialnych Jane's All the World.
- Zaprojektuj własne misje dla pojedynczych graczy lub misja wieloosobowe.
- Wiele rodzajów uszkodzeń wszystkich samolotów.
- Zaawansowana grafika
- Całkowicie nowe, w pełni teksturalne odwzorowanie terenu.
- Nowe maszyny przeciwników z Eurofighter i Mirage 2000 włącznie.
- Świetnie zdigitalizowany dźwięk, od [illegible] po zakłócenia radiowe.



NASTĘPCA PRZEBOJOWEGO

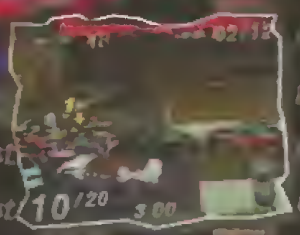
U.S. NAVY FIGHTERS™

Wszelkich informacji, udziela wyłączny dystrybutor — firma IPS COMPUTER GROUP Sp. z o. o., ul. Okrężna 3, 02-916 Warszawa. Tel. (0-22) 642 27 66 lub 642 27 68. Fax: (0-22) 642 27 69, oraz filia w Zabrzu 41-800 Zabrze, ul. Wolności 262, tel./fax (0-3) 175 39 72
Nasza strona w Internecie: http://www.ipscg.waw.pl

ELECTRONIC ARTS®

Software © 1996 Electronic Arts. Advanced Tactical Fighters is a trademark of Electronic Arts. All rights reserved. Reference work from Jane's Library. Copyright 1996 Jane's Information Group Limited. Jane's is a registered trademark of Jane's Information Group Ltd. Electronic Arts is a registered trademark of Electronic Arts.

Destruction derby

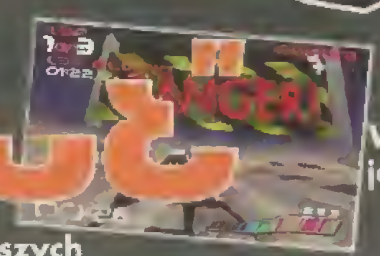


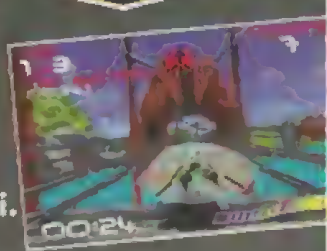
Bez reguł, bez ograniczeń, bez chwili wytchnienia, ciągle naprzód! Kolizje, taranowanie przeciwników, wyścig z czasem, mistrzowskie władanie kierownicą. Wspaniała taktyka uników, fascynujące trasy wyścigów, walka z elitą zawodników... Weź udział w rozgrywkach ligowych, możesz współzawodniczyć ze swymi kolegami! Zwycięży najlepszy! - to wszystko i o wiele więcej we wspaniałej grze:

DESTRUCTION DERBY

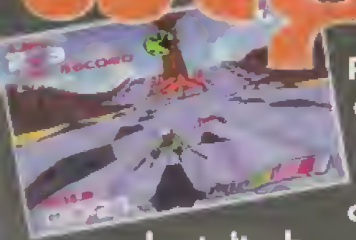
CENA 119 zł

wipEout



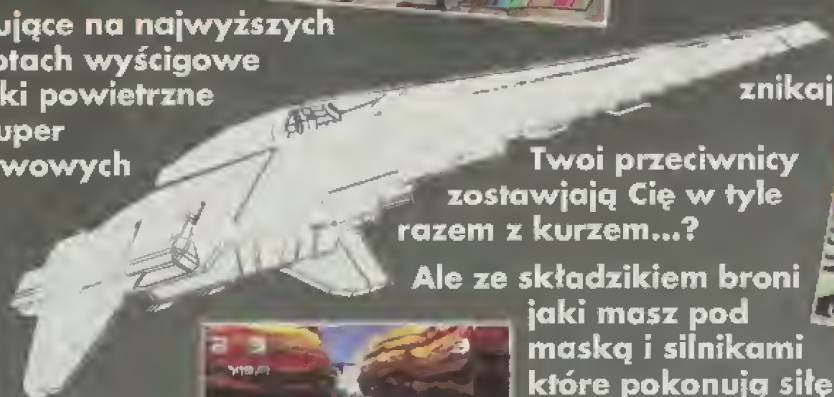


WipeOut jest szybki.

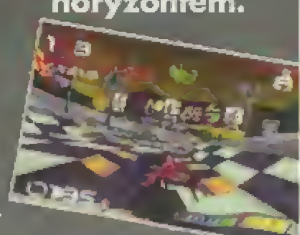


Pulsujące na najwyższych obrotach wyścigowe statki powietrzne o super opływowych kształtach.

Tory, które kręcą się i zakręcają jak w twoim najgorszym nocnym koszmarze.



Jaśniejące połacie ziemi 3D znikają za horyzontem.



Twoi przeciwnicy zostawiają Cię w tyle razem z kurzem...?

Ale ze składzikiem broni jaki masz pod maską i silnikami które pokonują siłę grawitacji nie będziesz miał czasu żeby się tym przejąć. Lecisz prosto w następny zakręt i kierujesz swe oczy w przyszłość.

Niedoścignione bestie. Pełne kolorów niebo. Tyle adrenaliny, że możesz jej skoszłować...

Pościgowo-wyścigowy thriller który dla wielu graczy zmiata drogę i wszystko co się na niej znajduje. Po prostu bądz gotów na **WipeOut...**

CENA 119 zł

Wyłączna dystrybucja w Polsce

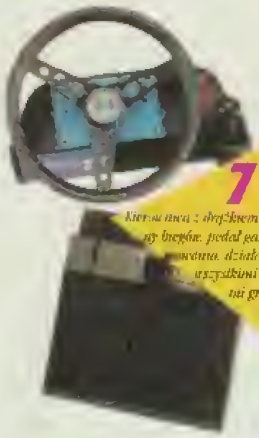
CD PROJEKT

ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa
tel./ fax (0-22) 25 07 03 , 25 82 02, 25 71 51

LISTA PUNKTÓW SPRZEDAŻY NA STRONIE 74
ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY ODBIORCÓW HURTOWYCH

Komputerlandia

ŚWIAT NAUKI I WIRTUALNEJ PRZYGODY



712

Kierownica z drążkiem zmiany biegów, pedał gazu i hamulca, działa ze wszystkimi dobrymi grami na PC.

Porażające ceny na komputery Compaq, Optimus, Tulip, IBM i Apple.

Najlepsze programy dla PC, Mac,Super Nintendo, Sony PS.

Drukarki, podzespoły, akcesoria, joysticki, myszy itp.

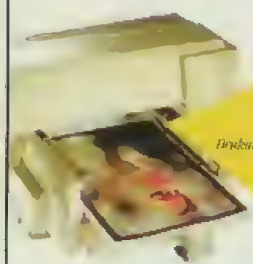
Przyjdź do nas, zagraj, zostań mistrzem.

Nie masz kasy - kupisz na raty!

Jeżeli jesteś uczniem szkoły podstawowej bądź średniej i masz dobre stopnie, możesz dla nas pracować. Zostań naszym dealerem. Szczegóły w sklepie. UWAGA! Wymagamy zgody rodziców.

90

Microsoft Encarta '96 jedna z najlepszych multimedialnych encyklopedii na krążku CD.



727

Drukarka atramentowa HP DeskJet 600 600 dpi, upojet kolor

270

CD-ROM Toshiba XM-5402B śr. czas dostępu 150 ms transfer 600KB/s złącze ATAPI

2.938

Komputer OPTIMUS HARVARD procesor 486/100 MHz, 4 MB RAM, 540 MB HDD FIDE, karta graf. 1 MB, kolorowy monitor SVGA 14" z głośnikami, klawiatura, DOS, Windows.

4.625

Performa 8 MB RAM, 500 MB HDD, CD ROM, kolorowy monitor 14", polski system operacyjny, pakiet Claris Works, 9 płyt CD

5.875

Komputer osobisty IBM Aptiva procesor NexGen Nx586/100 MHz 8 MB RAM, 635 MB HDD, CD-ROM 16 bit, dźwięk, głośniki, kolor. monitor SVGA, kilkanaście tytułów na CD (m.in. Lotus SmartSuite)

183

Nintendo Gameboy

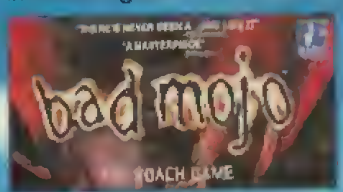
Porażające ceny na komputery i oprogramowanie!

Wszystkie ceny są podane w nowych złotych i zawierają podatek VAT.

Komputerlandia Sp. z o. o., Al. Armii Ludowej 15, (dawny Pewex przy Riviera), 00-632 Warszawa, tel. 25-51-86

MENU

2xStreet Fighter 2 24



Bad Mojo.....42

Bastion.....57
Chronomaster cz. 2 44

Wydawca
ProScript Sp. z o.o.
jest członkiem OGÓLNOPOLSKIEGO STOWARZYSZENIA WYDAWCÓW

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski

Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

Zespół redakcyjny:
Andrzej Gwalina, Dariusz Goralski, Marcin Kamil Górecki, Paweł Jankowski, Lech Kątwas, Robert Korzeniewski, Piotr Markowski, Jacek Marczewski, Kamil Mętrak, Maciej Oginski, Piotr Pawlak, Paweł Sikora, Bogdan Wiciński

Design & DTP
STUDIO ProScript, Pegaz Ass® Design Group
Waldemar Nowak, Jacek Piekarek, Adam Andrzejewski

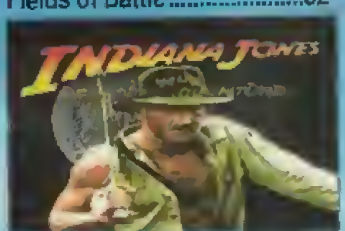
Druk
UNIPROM, Warszawa, ul. Mińska 67/69
Nakład 142.000 egz.

Adres redakcji
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa
tel. (0-22) 620 1261 w. 550 (godz. 9-16)
fax (0-22) 620-9309
e-mail: secserv@polbox.com.pl

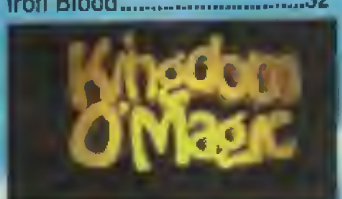
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, w przypadku publikacji, zastrzega sobie prawo do skrótów. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

Dust.....60

Earthsiege 2 38
Fantasy General.....58
Fields of Battle.....52



Indiana Desktop Adventures..31
Iron Blood.....32

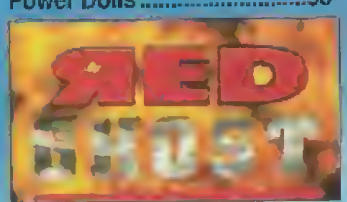


Kingdom O'Magic 40
Leading Lap.....20

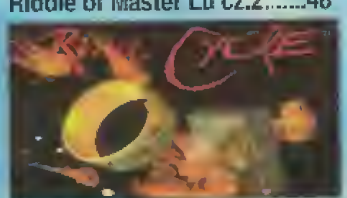
Manic Karts 30
Mega Tripak.....34
Megapack 5 34

Penguins.....26

Power Dolls 58

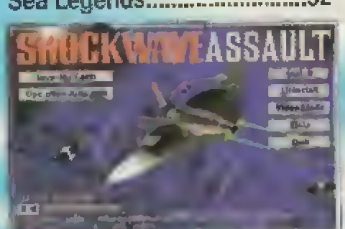


Red Ghost.....54
Riddle of Master Lu cz.2.....48

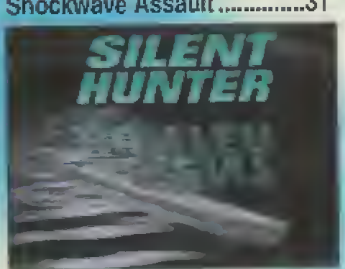


Ring Cycle 32
Rise and Rule
of Ancient Empires.....55

Sea Legends.....52

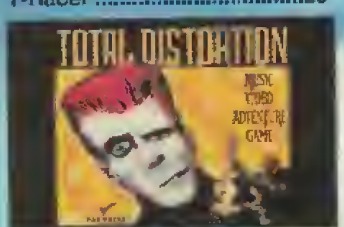


Shockwave Assault 31



Silent Hunter 36

Skeleton Crew.....20
Soccer Stars 96.....27
T-Racer 26



Total Distortion 33
Tracksuit Manager 2.....24
Valhalla cz. 2 22

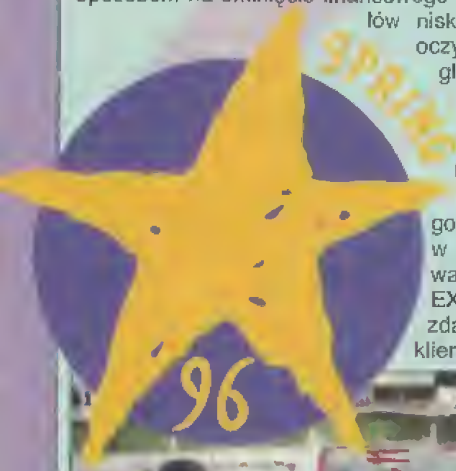
Vikings 56
Virtua Fighter 2 28
Virtual Snooker.....30
Worms Reinforcements 25

XTreme Racing.....21
Zephyr.....33
Zork Nemesis 47

Gry TV i konsole 62
Agile Warrior F-111X, Atari Karts, Bubsy, Crest, Criticom, Demons's Crest, International Superstar Soccer, Itchy & Scratchy, Flashback, Magic Carpet, Robotica, Shinobi-X, Striker'96, The Need For Speed
Hardware 69
Kombat Korner.....28
Manga Room 81
Rzut Okiem – ECTS'96 6

Ogary poszły w las, sezon 1996 rozpoczął się na dobre. Pierwsze miesiące roku stanowiły jak zwykle okres naznaczony premierami sporej ilości drugoligowych gier. Lecz już z nadejściem wiosny rozpoczął się wzmożony ruch w interesie, który swe apogeum osiągnie w czerwcu.

Żeby zrozumieć procesy, jakie dzieją się w branży gier komputerowych, trzeba przytoczyć nieco danych. Na przykład – ile tak naprawdę kosztuje wyprodukowanie przeciętnej gry na PC? W przypadku wielu tytułów mówi się o wielkich sumach dolarów, WING COMMANDER 4 posiadał ponoć 9-milionowy budżet, lecz często są to jedynie chwyty reklamowe. Oficjalne źródła podają, iż wyprodukowanie nowoczesnej gry kosztuje obecnie od 500.000 do miliona funtów, drugie tyle pochłania sprawna kampania reklamowa w prasie oraz marketing. Przyjmując średnią detaliczną cenę jednej gry na poziomie 35 funtów, producent by wyjść na swoje, musi sprzedać przynajmniej 150.000 kopii. Sposobem na ominięcie finansowego ryzyka jest wypuszczanie tytułów niskobudżetowych, ale podanych oczywiście w takiej formie, by wyglądały jak poważne produkcje. BULLFROG dopiero niedawno przyznał, że HI-OCTANE powstał w trzy tygodnie i relatywny zysk, uwzględniający ilość włożonej pracy był z niego ogromny. Na szczęście sito w postaci fachowej prasy odsiewa takie wybryki natury, jak EXPECT NO MERCY, bo gdyby zdać się na samą ich reklamę, klienci szturmowaliby sklepy.



Konkurencja i idący w ślad za nią nawał tytułów spowodował, iż podaż w wielu miejscach przekroczyła popyt. Na przykład ELECTRONIC ARTS zmuszony został tą sytuacją do zwiększenia budżetów swoich produktów, po to tylko by utrzymać swą pozycję lidera sprzedaży. W tej chwili fizycznie nie istnieje więc możliwość, żeby znikąd pojawili się ludzie wchodzący od razu przebojem na rynek. Czasy, gdy Eric Chai czy Chris Roberts w pojedynkę robili swe gry, już się dawno skończyły.

Oba wspomniane zjawiska implikują trzecie, najważniejsze. A mianowicie, na wszystkich płaszczyznach widać solidarne łączenie sił. Pisaliśmy już o tym już miesiąc temu; dość powiedzieć iż faktycznie nie kończy się to li tylko na spektakularnym wchłanianiu jednych firm przez drugie, tak jak to się stało z SIERRĄ i CUC International. Doświadczenia wyprzedzającego Europę rynku USA uczą, iż wkrótce i Stary Kontynent dotkną trzy procesy: spadek cen, zalew słabych produkcji oraz przeciążenie kanałów dystrybucyjnych. Wiele firm produkujących dotychczas jeden tytuł raz na cztery lata może, na zawsze zniknąć. W zeszłym roku ową przepaść widać było w wynikach sprzedaży największych hitów: wśród około 8 milionów kompaktów z grami, jakie się sprzedały, znajduje się grupka tytułów z bardzo wysokimi nakładami, a potem przepaść. Brakuje średniaków, którzy wydawaliby solidne, na stałym poziomie produkcje. Dlatego póki co, próbuje się znaleźć rozwiązania poprzez globalne współdziałanie.

Obecnie największy rynek w Europie stanowią Niemcy. Sprzedaje się tam około 30% wszystkich kompaktów z grami. Firmy widząc to wykonują stosowne posunięcia: ORIGIN ogłasza się, iż poszukuje coraz to nowych tłumaczy niemieckich, którzy lokalizowaliby tam kolejne gry; SIERRA materiały prasowe wydaje w wersjach angielskiej i niemieckiej; niemieckie magazyny uzyskują często wyłączne wywiady z zachodnimi gwiazdami. Jako ciekawostkę można przytoczyć, że najpopularniejszą grą 1995 za naszą zachodnią granicą okazał się JAGGED ALLIANCE, wyprzedzając COMMAND & CONQUER.

Na drugim miejscu plasuje się Francja (19%), na trzecim zaś Wielka Brytania (15%). My, wraz z innymi państwami Europy Wschodniej nie przekraczamy 5%, co i tak jest relatywnie niezłym wynikiem, zważywszy że taki sam udział w sprzedaży mają kraje Beneluxu, gdzie gracze nienawiść do piractwa przyswajają już z mlekiem matki. Wyznacznikiem zadomowiającej się powoli w Polsce normalności jest fakt, iż znakomita większość opisanych poniżej gier będzie miała u nas premiery równolegle z zachodnimi.

Na koniec oficjalne dane dotyczące frekwencji na targach. Według organizatorów, wiosenny ECTS odwiedziło ponad 9800 osób (wpuszcza się tylko osoby powyżej 18. roku życia), czyli ponad 22% więcej niż rok wcześniej. Kolejne liczby potwierdzają nasze obserwacje – dystrybutorów było o 47% więcej, producentów – o 56% więcej, zaś sprzedawców tylko o 17% więcej. Następna edycja targów odbędzie się w dniach 8–10 września 1996 r. w tym samym miejscu.

Piotr Mańkowski

Źródła: Computer Trade Weekly, Research Supplement for ECTS Spring 1996, Barrington-Harvey ECTS Issue Posts96

BLAM! MACHINEHEAD

CORE DESIGN

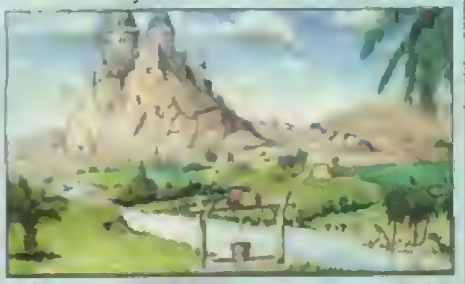
Fabuła BLAM! MACHINEHEAD stanowi istny rodzynek. Zaczyna się od tego, że pewien naukowiec prowadzi badania nad mechanicznymi mikroorganizmami (!?), które wyrwawszy się spod kontroli, kolonizują najpierw jego ciało, potem z braku zajęć zabierają się za podbój Ziemi. Rozprzestrzeniają się szybciej niż wszystkie znane dotąd wirusy. Najpierw trzeba zlikwidować źródło infekcji, czyli naukowca, potem wyrwać z korzeniami to, co już się rozlazło.

Gracz występując w roli „ostatniej nadziei Ziemian" musi przebrnąć przez 15 misji rozgrywających się głównie na pustynnych terenach. Firma trochę wcześniej wydała niezły graficznie THUNDERHAWK 2, teraz więc korzysta z gotowych procedur 3D w swojej nowej grze. BLAM! MACHINEHEAD to strzelanina nieco mniej wyrafinowana od EARTHSIEGE 2, jednak na podobnym poziomie wykonania.

BLOOD & MAGIC

INTERPLAY

SSI zrezygnowało z usług firmy TSR rozporządzającej prawami do światów Dungeons & Dragons. Jej działkę przejął INTERPLAY, zakupując licencję na zrobienie gry opartej o moduł Forgotten Realms. Tyle że za tym sztafażem klasycznego RPG kryje się strategia w stylu COMMAND & CONQUER czy WARCRAFT.



Ani Tiberium, ani drewno czy trawa dla krów, lecz mana będzie stanowić źródło dochodów. Dzięki niej możliwe stanie się produkowanie jednostek wojennych (zombi, gargulce, strzygi, paladyni) i stawianie budowli. Istnieje nieprzekraczalny poziom pozyskiwania mana. Ciekawe, iż każdy potwór na czas walki ulega przeobrażeniu, zaś inaczej wygląda na przykład spokojnie sobie wędrując. Rdzeń gry składa się z 15 scenariuszy indywidualnych oraz pięciu kampanii, z których każda oznacza kilka pomniejszych misji. Twoje imperium nazywa się Basal Golems, zaś siły przeciwnika grupują się pod szyldem Bloodforge.

BROKEN SWORD

REVOLUTION/VIRGIN INTERACTIVE

Przedstawiciele VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT pojawili się w Londynie nieoficjalnie, przynosząc tragiczne wieści, iż HEART OF DARKNESS najprawdopodobniej nie ukaże się na PC, a jedynie na Sega Saturn. Stoją za tym zakulisowe interesy, o szczegółach których zapewne nigdy się nie dowiemy. Lecz „Show must go on" – pod patronatem VIRGIN ukaże się inna wielka gwiazda, BROKEN SWORD.

Należy się wyjaśnienie, iż jest to jedyna w tym zestawie gra bezpośrednio nie prezentowana na targach; jednak mówi się o niej coraz więcej. BROKEN SWORD: THE SHADOW OF THE TEMPLARS stanowi trzeci w historii po znakomitych LURE OF THE TEMPTRESS oraz BENEATH A STEEL SKY projekt brytyjskiej firmy REVOLUTION. Ich wypowiedzi brzmią jednoznacznie: „Przygodówki wykorzystujące FMV albo te w rodzaju FULL THROTTLE nas nie interesują" czy „Czujemy głęboką odpowiedzialność, by gracz kupując naszą grę, mógł spędzić przy niej co najmniej 40 godzin, mając urozmaiconą zabawę". Nie są to jedynie jałowe slogany, o czym przekonaliśmy się w dwóch ich poprzednich grach.

Podczas wakacji w Paryżu Amerykanin George Stobbart odkrywa ślady tajemnicy sprzed kilkuset

lat. Osnuta jest ona wokół zakonu templariuszy, do tego dodany został wątek związany z podróżami w czasie (REVOLUTION zaczęli pracować nad tym projektem znacznie wcześniej niż INFOGRAMES nad TIME GATE!). BROKEN SWORD gwarantuje logiczne zagadki i dużo grania. Biorąc pod uwagę, jak bardzo poważnie REVOLUTION traktuje swoją pracę, a więc i zarazem graczy, życzymy BROKEN SWORD światowych sukcesów. Jako datę jego premiery podaje się czerwiec.

DEADLINE

MILLENIUM INTERACTIVE

Intro DEADLINE rozpoczyna się scenką, gdy grupka uzbrojonych terrorystów bunkruje się w budynku, obezwładniając zakładniczki. Za moment na miejsce z piskiem opon przyjeżdża oddział „kominiarkowców". Kiziorom nie przysługuje prawo gospodarza – najpierw są raczeni zapewnieniami, by nie strzelać, potem z najbliższej odległości otrzymują ołów prosto między oczy. Komandosi odjeżdżają w blasku zachodzącego słońca!

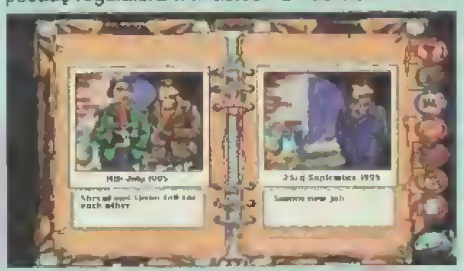
Po niemrawym POLICE QUEST: SWAT pojawi się więc kolejna gra dotycząca funkcjonowania służb specjalnych. Tym razem jednak o innej strukturze, kojarzącej się z JAGGED ALLIANCE i SYNDI-

CATE. Prowadząc oddział antyterrorystyczny, wybierasz jedną z 18 misji i ruszasz w teren. Akcje obejmują najbardziej spektakularne wypady terrorystów na ambasady i lotniska. Co bardzo ważne, DEADLINE zawiera potężną bibliotekę danych, obejmującą informacje o rodzajach używanych broni, katalogi twarzy – część z tego jest autentyczna, część zaś została stworzona dla potrzeb gry.

CITIZENS

MICROPROSE

Zszedłszy z tego świata, nie wpadasz do piekła głową do przodu, ani też nie odwiedzasz krainy wiecznej szczęśliwości – otrzymujesz natomiast ofertę pracy. Dostajesz od Celestial Developments posadę regulatora w miasteczku Backwater. Od te-



go momentu będziesz musiał się troszczyć o stan ducha jego obywateli. Raz trzeba będzie powodować, by stali się szczęśliwi, potem ich nieco utemperować, by generalnie panował spokój.

Nowa produkcja MICROPROSE – CITIZENS: BACKWATER AFFAIRS przypomina THEME PARK. Każdy poruszający się ulicami Backwater mieszkaniec z pomocą dymków wyraża swoje potrzeby, statystyki obejmą także poziomy emocjonalne obywateli: miłość, nienawiść, zazdrość. Wszystko podane w SVGA, z zestawem humorystycznych ikonek i mnóstwem komediowych odgłosów.

DIABLO

BLIZZARD ENTERTAINMENT

Na początku rozgrywki wybiera się postać spośród trzech typów: wojownika, łucznika lub maga. Zstępuje się do dominium ukrytego głęboko w kata-

kumbach pod zbezczeszczonym przez siły zła kościołem. Potem ma miejsce czołowe starcie nazwanie brzez twórców WARCRAFT jako DIABLO, gra rodzaju playing z izometrycznym widokiem na pole akcji.

DIABLO wyposażony został w losowy edytor generujący coraz to nowe ustawienia komnat i korytarzy z obszernej bazy programu zawierającej mnóstwo obiektów i tekstur. Środowisko gry kreowane jest w sposób, nazwijmy to umownie, inteligentny. Na przykład w przypadku dotarcia do jakiejś pułapki program sprawdza ilość członków drużyny i jej siłę, tak dopasowując poziom trudności, by przejście pułapki wymagało współdziałania drużyny i pełnego wykorzystania posiadanych zasobów. Cokolwiek by w praktyce miał oznaczać ów losowy generator, trzeba przyznać, że sztuczna inteligencja przeciwników w WARCRAFT 2 stała na wyższym poziomie niż w COMMAND & CONQUER. Dlatego powyższe zapowiedzi należy traktować poważnie.

W DIABLO będzie można grać w sieci, co jest bodaj pierwszym takim przypadkiem w historii RPG, nie licząc tekstowych sieciówek z rodziny DUNGEONS & DRAGONS. Miesiąc temu wspominaliśmy, iż podobną cechę ma posiadać ULTIMA 9, tyle że tam gracze wcielać się będą nie tylko w członków drużyny, lecz również w kowali, wieśniaków, strażników, a nawet bestie. Oznacza to zupełnie nowy trend w komputerowym role-playing.

FLYING CORPS

ROWAN SOFTWARE/EMPIRE

Wszystkim słabiej znającym angielski, którzy być może rozszyfrowują już ów tytuł jako „fruwające trupy", trzeba wyjaśnić, iż w istocie chodzi o korpusy, a nie umarlaków (ang. corpses). FLYING CORPS jest symulatorem lotniczym, czego

można się domyśleć patrząc na nazwę firmy, mającej już na koncie uznane OVERLORD,

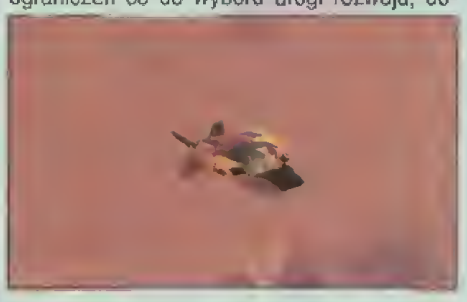
DAWN PATROL i ostatni AIR POWER, a także NAVY STRIKE – grę zapowiadaną od dawien dawna przez MICROPROSE, a wydaną znienacka przez EMPIRE.

FLYING CORPS dotyczy pierwszej wojny światowej i cóż więcej można o nim powiedzieć – ma być jeszcze staranniej wykonany niż poprzednicy, dodatkowo myśli się o nadaniu wydarzeniom większego realizmu, bo tego właśnie domagali się fani, nie mogący wybaczyć nazbyt zręcznościowego charakteru poprzednich produkcji ROWAN SOFTWARE.

HARDWAR

GREMLIN INTERACTIVE

Dwa potencjalne hity: NORMALITY INC. oraz REALMS OF THE HAUNTING nie stanowią wszystkiego, co ma do zaoferowania GREMLIN. Przygotowuje też HARDWAR, połączenie handlówki z symulatorem. Przeprowadzając interesy, wyposażasz się w coraz lepszy pojazd, musisz jednak uważać, by nie podpaść konkurencji. W grze nie ma żadnych ograniczeń co do wyboru drogi rozwoju, do-



datkową cechą programu jest, iż wszystkie wydarzenia dzieją się w czasie rzeczywistym. Na planetach zmieniają się pory dnia, co wpływa na możliwość prowadzenia handlu. Oprócz podejmowania decyzji, ile skąd dokąd przewieźć, gracz zmuszony jest od czasu do czasu ostrzelać przeciwników przeszkadzających w interesach. Zwracają uwagę niesamowicie sugestywnie przedstawione miasta przyszłości, wszystko w przestrzeni trójwymiarowej – pomiędzy wieżowcami będzie można fruwać, także wspomniane potyczki odbywają się niczym w TERMINAL VELOCITY.

LIGHTHOUSE

SIERRA ON-LINE

W środku nocy dzwoni do ciebie doktor Jeremiah Krick oznajmiając z przerażeniem, że jego jednoroczna córeczka Amanda została właśnie przeniesiona do innego wymiaru. Istota otoczona czarną aurą, dziura w przestrzeni – bełkocze doktor. Bez namysłu rzucasz się z pomocą, przenikając do innego, surrealistycznego wymiaru. Tam będziesz między innymi fruwał ornitopterem, jeździł wagonikiem po wielkiej jak labirynt kopalni. W końcu przyj-

dzie kolej na pojedynek z władcą owego świata, Czarną Istotą, mającą tak wielką siłę przyciągania, że stale otacza ją czereda łotrów.

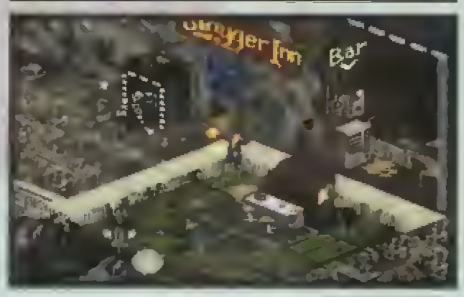
LIGHTHOUSE stanowi sympatyczną odmianę w repertuarze SIERRY, próbę w stylu MYST i LABYRINTH OF TIME – czyli serie pięknie wyrenderowanych statycznych obrazków. Firma w materiałach prasowych dowodzi, że ten typ tworzenia grafiki pozwala na dokładniejsze niż w grach 3D opracowanie środowiska gry. Tytułowa latarnia stanowi bramę po-

między światami, podobnych symboli wystąpi w grze więcej – większość z nich odwoływać się będzie do literatury.

GENDER WARS

SALES CURVE INTERACTIVE

Kto wygra w wojnie płci? – tego rodzaju pytania stawiają tylko naiwni, nie znający danych, iż dziewczyny stanowią mniej niż pięć procent populacji graczy. W GENDER WARS stają naprzeciw siebie kobiety i mężczyźni, walki pomiędzy nimi zrealizowane zostały w konwencji znanej z CRUSADER: NO REMORSE. Zawarte zostanie łącznie 28 misji, które obejmą teren składający się z ponad tysiąca ekranów. Pomiędzy nimi do oglądania humorystyczne scenki, dowodzące iż tak naprawdę gra jest komedią z może trochę więcej niż dyskretnym smaczkiem seksistowskim. Całe to halo wyłącznie po to, żeby zrobić szum wokół gry. Oczywiście nie ma w tym nic złego – SCI wybrało ów sposób reklamy już w KINGDOM O'MAGIC, teraz to kontunuuje.

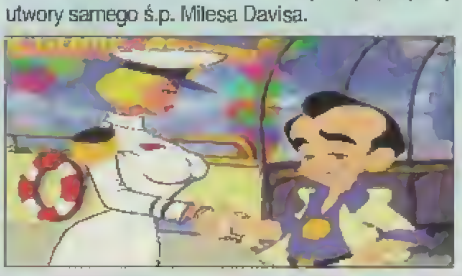


LARRY 7

SIERRA ON-LINE

W zeszłym roku ukazały się nowe części KING'S QUEST i SPACE QUEST, teraz czas na LEISURE SUIT LARRY 7: YANK HERS AWAY. Mózg całego projektu, Al Lowe powiada: „Z chęcią opowiedziałbym wam fabułę gry, sęk w tym, że wcale jej nie ma". Zamiast fabuły będzie jeden skecz na drugim,

komputerowy Casanova rzucony w środek stada kobiet jak zwykle będzie miał gdzie wściubiać swój ciekawski nos. Oprócz komiksowej grafiki zbliżonej jakością do KING'S QUEST 7 interesującą rzecz stanowi ścieżka dźwiękowa, na której znajdą się trzy utwory samego ś.p. Milesa Davisa.



MEGARACE 2

CRYO/MINDSCAPE

Ekscentryczno-zawadiacki prezenter Lance Boyle w towarzystwie długonogiego króliczka znów prowadzi międzygalaktyczny show o wielkich samochodowych wyścigach. Pracy mają mnóstwo, bo tym razem MEGARACE jest znacznie większy i lepszy.

Podstawową wadą pierwotnego MEGARACE była ograniczona swoboda jazdy. To znaczy, na ekranie widać było tylko prowadzony przez siebie wóz oraz jednego znajdującego się z przodu przeciwnika. Po wyprzedzeniu go pojawiał się kolejny. Żeby było bardziej absurdalnie, nie zawsze trzeba było go wyprzedzać – nieraz wystarczyło strzelić mu w silnik z wmontowanej w nadwozie broni, by ów zmuszony został do rezygnacji z wyścigu. Zawody często kończyły się przed czasem, gdy na torze pozostawał tylko jeden wóz.

Ale teraz koniec z tym, SCREAMER i NEED FOR SPEED wyznaczyły nowe standardy wyścigów i wszystkie szanujące się firmy muszą je respektować! CRYO w MEGARACE 2 po pierwsze wprowadziło grafikę SVGA o jakości bijącej na głowę całą konkurencję. Tory wiją się niczym serpentyna, przeciwnicy przepychają się, trwa autentyczna walka. Do tego można wybierać różne przejazdy, w przypadku kraksy lub zatrzymania zmienia się ujęcie kamery.

MINDWARP

MAXIS

Dla potrzeb reklamowych gry MINDWARP ukuto chwytliwy acz niejasny termin „strategia akcji". Upraszczając sprawę powiedzmy, że mknie się tam tunelami wewnątrz mózgu pewnego delikwenta. Stylem zabawa przypomina MICROCOSM (tam z kolei pędziło się arteriami układu krwionośnego), nie jest szczególnie wymagająca, za to relaksuje. Graficznie wygląda to nieźle, pewne wątpliwości budzi doroblona do tego bełkotliwa ideologia o poszukiwaniu rozrzuconych fragmentów osobowości. MAXIS z dumą ogłasza, że MINDWARP stanie się pierwszym przykładem ich ekspansji na inne pola niż tylko symulatory życia w miastach i na wyspach.

PREY

3D REALMS/US GOLD

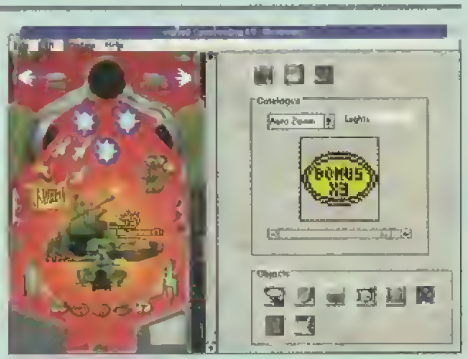
PREY nie jest „kolejnym po DUKE NUKEM 3D i BLOOD klonem DOOM", to nowa jakość. ID SOFTWARE widząc aktywność konkurencji w pocie czoła dopracowuje QUAKE, tymczasem owa konkurencja również ma asa w rękawie – właśnie PREY. Bez powtarzania w kółko, jak bardzo szokująca będzie grafika PREY, podajmy fakty.

Zastosowano tzw. light sourcing, co widoczne jest w dynamicznych cieniach rzucanych przez postacie i na przykład kręcący się wentylator. Zaś podchodząc do jeziora lawy, widać odbijający się na pobliskich ścianach czerwony odcień. Programiści z 3D REALMS dopracowują swój engine, by w jak największym stopniu obejść tak dobrze znany chociażby z DOOM efekt pikselizacji przy zbliżaniu się do ścian. Ponoć w PREY uda się uniknąć owej słabej strony dotychczasowych systemów graficznych. Ta osadzona w realiach świata przyszłości gra bez najmniejszych kompleksów może stawać w szranki z QUAKE.

PINBALL CONTRUCTION KIT

21st CENTURY

To nie jest właściwie gra, lecz program quasi-użytkowy, służący do tworzenia własnych stołów pinballowych. Jest tu cały arsenał łapek, grzybków, ramp, kart i innych elementów obowiązkowych dla rasowego stołu. Program pracuje pod Windows, a wydała go firma 21st CENTURY, która ma w swym dorobku dobre kilkanaście gier ze słówkiem PINBALL w nazwie. Dlaczego więc postanowiła oddać do szerokiej dyspozycji swe podstawowe narzędzie pracy i źródło utrzymania?



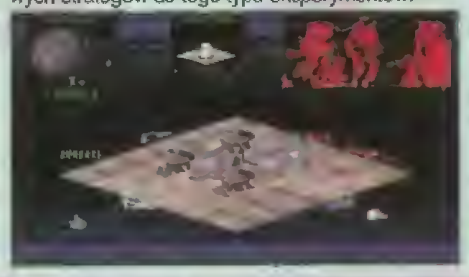
OUTPOST 2

SIERRA ON-LINE

Wydaniu pierwszej części OUTPOST towarzyszył marketingowy niewypał. Manual nie zgadzał się z grą, która z powodu przyspieszonej premiery nie zawierała mnóstwa przypisywanych jej tam cech. SIERRA wypuszczała potem kolejne patche, jednak złe wrażenie pozostało.

Obecnie przymiarki do premiery OUTPOST 2 czynione są z wielką starannością. Do współpracy zaproszono Genry Lee, który uczestniczył w obsłudze lotów sondy Viking w kierunku Marsa oraz badającego Jowisza próbnika Galileusz. Jako inną ciekawostkę można podać, że Gentry jest współautorem powieściowego cyklu Rama, który stworzył razem z Arthurem C. Clarke. To właśnie tym kanałem udało się firmie SIERRA uzyskać od Clarka prawa do przeniesienia Ramy na komputery.

W OUTPOST 2 przygotowując się do kolonizacji jednej z 20 planet, gracz otrzyma wszystkie dotyczące jej informacje. Nie będzie już lotu w ciemno i totalnej improwizacji, jak to się działo w oryginale. Także w trakcie rozgrywki będzie można w każdej chwili sięgnąć po statystyki dotyczące rozwoju kolonii. Gra zawiera 16 różnych typów terenu (oryginał tylko 4), w zależności od miejsca lądowania natrafia się na różne warunki klimatyczne. OUTPOST miał w założeniu przemycić do konserwatywnego gatunku strategii trochę graficznych i technologicznych nowinek, co tylko w części mu się udało. Może tym razem SIERRA przełamie niechęć rasowych strategów do tego typu eksperymentów.



RAMA

SIERRA ON-LINE

O tej przygodówce maksymalnie krótko, bo do jej ukazania się zostało jeszcze sporo czasu i do tej pory mnóstwo rzeczy może się zmienić. Scenariusz napisano w porozumieniu z Arthurem C. Clarke, będzie to typowa przygodówka z dużą ilością filmików. SIERRA jak zwykle okazuje się najzabawniejszą firmą pod słońcem, dumnie oświadczając, że w przygotowaniu znajdują się już dwie kolejne części RAMA, zaplanowane na

lata 1997 i 1998. To się nazywa ekspresowe tempo pracy!

REALMS OF THE HAUNTING

GREMLIN INTERACTIVE

Adam Randall przybywa do położonej w Wielkiej Brytanii wioski o mogącej wzbudzać podejrzenia nazwie Hellston. Zaraz po przyjeździe zjawia się u niego listonosz dostarczający przesyłkę, która zaprowadzi Adama do położonego na wyspie opactwa Saint Michel (istniejącego w rzeczywistości, podobnie jak Hellston). W podziemiach klasztoru gromadzą swe siły istoty, którym marzy się dopełnienie przepowiedni o wciąż odwlekającej się apokalipsie.

Ogłaszana z wielkim hukiem produkcja GREMLIN ma wyznaczyć nowe drogi dla trójwymiarowych strzelanin. Zastosowany engine 3D to ten sam, co w NORMALITY INC., które notabene cały czas ma kłopoty z ukazaniem się. System zachowuje efekty związane z grawitacją i siłą bezwładu, poza tym bardzo realistycznie odtwarza ruchy wszystkich postaci.

Nowością okaże się występowanie sekwencji FMV wplecionych pomiędzy kolejne etapy, łącznie 120 minut kostiumowego filmu z udziałem kaskaderów udających potwory. Panować nad nimi mają spece pracujący wcześniej nad kinowymi produkcjami „Człowiek z Gwiazd" oraz „Koszmar z Ulicy Wiązów". Widać jak na dłoni, że hollywoodzki wirus przenika do coraz to nowych gatunków gier, po opanowaniu przygodówek i po części symulatorów zdołał zainfekować też gry DOOM'o-podobne. Screeny, które udostępniono na ECTS, nie w pełni jeszcze oddają klimat i jakość wykonania programu. Bo pomijając poprzednie złośliwości, REALMS OF THE HAUNTING wygląda na bardzo porządną grę. Będziemy obserwować pojedynek pomiędzy triadą QUAKE-PREY-ROTH.

SCORCHER

SCAVENGER

Zapamiętajcie nazwę SCAVENGER. Ta, położona w Los Angeles firma, ma ambicje stać się w przeciągu roku, góra dwóch, czołowym produ-

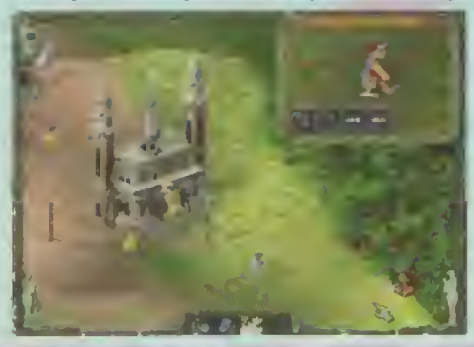
centem gier komputerowych. Być może to czcze przechwałki, ale po obejrzeniu krótkiej prezentacji INTO THE SHADOWS nabiera się do SCAVENGER nieco szacunku. O ITS napisaliśmy już dużo, interaktywnego dema tej gry wciąż brak, zajmiemy się zatem innym z ich 20 zapowiadanych produktów – futurystycznymi wyścigami SCORCHER.

W grze siedzi się na maszynce zwanej Hyperbike, nie podejmujemy się tłumaczyć, czy są to sanki, cybernetyczny motor czy cokolwiek innego – dość powiedzieć, że potrafi to szybko mknąć tunelami, w których rozgrywane są wyścigi. Wiją się one w górę i dół, kręcą się pętlami. Zawodnik jest otoczony barierą pola siłowego. Program posiada rozwinięte algorytmy detekcji kolizji obiektów, czego efektem stanie się większy realizm wyścigu – odbijanie się od band wygląda naturalnie. SCORCHER na Pentium pracuje w trybie HiColor przy szybkości wyświetlania obrazu do 30 klatek na sekundę. Dla porównania – w wielu nowoczesnych wyścigach samochodowych w trybie SVGA owa szybkość spada do kilkunastu klatek na sekundę. Programiści SCAVENGER składają się w dużej części ze zwerbowanych w Skandynawii niegdysiejszych postaci Amigowej sceny.

SETTLERS 2

BLUE BYTE

SETTLERS stanowi godny uwagi przypadek gry strategicznej, która potrafiła zjednoczyć wokół siebie ludzi stroniących wcześniej od tego gatunku. W ślad za nią coraz bardziej uproszczone strategie zaczęto wydawać MICROPROSE, jednak żadna z ich produkcji nie przebiła popularnością hitu Niemców z BLUE BYTE. Lada chwila nowi Osadnicy ukażą się w pełnej wersji, na razie zaprezentowano obszerne demo tej superprodukcji. Niemal od nowa wykonano całą szatę graficzną programu. Nie dość, że SVGA, to jeszcze zawierająca całe mnóstwo detali w stylu powiewających liści czy bardzo dokładnie animowanych ludzików. Bardziej w stosunku do pierwowzoru urozmaicony zostanie teren. Autorzy obiecują opcję umożliwiającą granie we dwójkę na jednym komputerze – ekran zostaje podzielony na dwie części. To niestety rzadko wykorzy-



stywany chwyt, a przecież znikomy procent graczy ma dostęp do sieci czy dwa komputery w domu. Oprócz tego w SETTLERS 2 wystąpi możliwość równoległego otwierania kilku okienek, z pomocą których obsługuje się na przykład kilka różnych budynków. I, co uspokoi wielu: ten znakomity produkt pracuje pod DOS!

RETURN TO KRONDOR

7TH LEVEL

Staruszek BETRAYAL AT KRONDOR jest jak dobre wino – im starszy, tym lepszy. Gra absolutnie nic nie straciła przez te trzy lata, jakie minęły od jej premiery. Przeciwnie, w zalewie bylejakości, gdy już nawet takie RPG jak ANVIL OF DAWN czy STONE PROPHET przychodzi uznawać nam za bardzo dobre, BETRAYAL AT KRONDOR jawi się niekwestionowanym arcydziełem gatunku. Tę grę można kończyć wielokrotnie, za każdym razem odkrywając nowe postacie i ukryte bronie oraz wykonując niezaliczone wcześniej subquesty. A w tych dzisiejszych RPG zostało tylko samo rąbanie na oślep mieczem i szukanie iluzorycznych ścian.

Autor scenariusza BETRAYAL AT KRONDOR, Raymond E. Feist przeniósł się z DYNAMIX do firmy SEVENTH LEVEL i kilkanaście miesięcy temu rozpoczął prace nad nowym tytułem. Szef SEVENTH LEVEL mówi: „Łącząc narratorskie zdolności Raymonda z potęgą technologiczną naszej firmy jesteśmy zdolni stworzyć niewiarygodnie bogate środowisko, które pochłonie graczy". W RETURN TO KRONDOR grafika pozostanie na zbliżonym do poprzednika poziomie, oczywiście z większą ilością detali, ale generalnie to ten sam system 3D. Będzie się kierować poczynaniami całej drużyny, której celem stanie się odnalezienie artefaktu o nazwie Łza Bogów. Kapłani Ishap, którzy podczas rejsu zgubili ów magiczny przedmiot, zwracają się z prośbą o pomoc do księcia Arutha. Widać, że os fabuły osadzona jest stricte w powieściowym świecie Feista, z której to serii pierwsza część zatytułowana Adept Magii ukazała się niedawno w polskich księgarniach.

Oprócz podróżowania po pięknych krainach bohaterowie pływać również będą po morzach, toczyć bitwy na okrętach. Kolejne cechy RETURN TO KRONDOR to podział tabuły na dziewięć rozdziałów (identycznie jak w BAK), ponad 50 Non-Player Characters oraz orkiestrowa muzyka zawierająca około 50 różnych motywów. RETURN TO KRONDOR stanowi drugie obok DAGGERFALL najważniejsze wydarzenie RPG roku, na bieżąco więc będziemy pisać o wszystkich ujawnianych szczegółach tego projektu. Zapowiadana na lato premiera z pewnością trochę się przeciągnie.

SILENCER

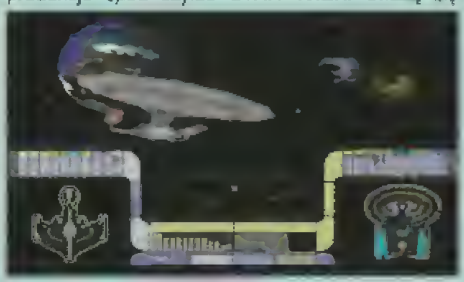
SSI

Świat niczym z lubianego przez wszystkich filmowego Blade Runner, w którym rządzą potężne korporacje, stanie się areną dla SILENCER. W tej platformówce, produkcie unikalnym biorąc pod uwagę dotychczasowy zakres zainteresowań SSI, grający wciela się w postać jednego z zabójców. Engine gry stworzył programista odpowiedzialny za zeszłoroczną porażkę SSI, grę ALIEN LOGIC. Ma on jednak zawierać wyrafinowane efekty świetlne, budujące wiarygodność przedstawianego świata. Ważną cechą SILENCER stanie się możliwość przełączania perspektywy dwuwymiarowej (widok z boku jak w strzelaninach) na rzut izometryczny. W tym ostatnim produkt SSI przypominać będzie SYNDICATE. Dużo tych obiecanek i porównań, na razie jednak nikt jeszcze nie widział działającej wersji tej gry. Może się ona okazać zupełnie inna.

STAR TREK: DEEP SPACE NINE

VIACOM MEDIA

Wydarzyło się coś przedziwnego: gigantyczny koncern VIACOM, operujący na szeroko pojętym polu mediów, postanowił ostro wkroczyć w gry komputerowe, na swoje sztandarowe tytuły wybierając produkcje spod szyldu STAR TREK. Ukażą się



przygodówki STAR TREK: KLINGON, STAR TREK: BORG, STAR TREK DEEP SPACE NINE: HARBRINGER oraz interaktywne encyklopedie dla fanów serialu STAR TREK: THE NEXT GENERATION, STAR TREK: EPISODE GUIDES i mający premierę zaraz po ECTS – STAR TREK: OMNIPEDIA. Łącznie sześć tytułów, z czego trzy to gry. Istne szaleństwo! Posiadającej dotąd licencję na publikowanie tych kosmicznych oper firmie MICROPROSE na otarcie łez pozostawiono zaledwie STAR TREK: GENERATIONS.

Zatrzymajmy się na moment przy STAR TREK DEEP SPACE NINE: HARBRINGER (nie pogubiliście się już w tych tytułach?). W fabule dzieje się sporo: atak obcych, zagrożenie planet Federacji totalną anihilacją, plazmowe sztormy. Poza tym VIACOM serwuje głodne kawałki w stylu, iż jest to pierwsza w historii filmowa gra przygodowa, i temu podobne. Prawda jest taka, że wraz z załogą Deep Space Nine gnije się na mostku kapitańskim rozwiązując problemy nawigacyjne, potem zaś na moment ląduje na jakiejś planecie – trekkies poczują się wniebowzięci, zaś reszta towarzystwa zniszczona psychicznie. Zamiast zgranego już w Gwiezdnych Wojnach „May the force be with you", w grze pojawi się nowa formuła: „May the the prophets walk with you".

VIACOM ma również na warsztacie przygodówkę THE MARTIAN CHRONICLES opartą na twórczości mistrza sf Raya Bradbury'ego. Pokazuje to, że po pierwszej awangardowej fali (Pratchett, Ellison) gry komputerowe zaczynają czerpać z korzeni science fiction: wspomniany przy okazji RAMY Clarke i Bradbury postrzegani są jako niekwestionowani klasycy literatury fantastycznej. Obecność ich nazwisk wpływa pozytywnie na cały przemysł gier.

TIR NA NOG

PSYGNOSIS

W 1985 nieznana wcześniej nikomu firma GARGOYLE GAMES zaatakowała rynek swoim TIR NA NOG, który sprzedał się w oszołamiającym jak na ówczesne czasy nakładzie 35.000 kopii. Jeszcze w tym samym roku światło dzienne ujrzały równie legendarne DUN DARACH oraz MARSPORT. Stanowiło to rewolucję w grach przygodowych. Potem z owych autorów nagle uszło powietrze i dłuższy czas przeleżeli pod kamieniem.

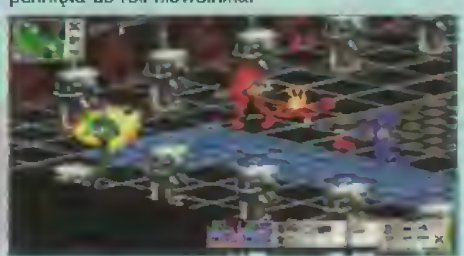
Teraz powracają. Przygarbiony heros Cuchulainn ponownie zawita do innego wymiaru, krainy

dusz Tir na Nog, by odnaleźć pieczęć Caluma. Czeka już tu na niego wciąż niepokonany bóg zła Sidhe. Świat gry oparty zostanie oczywiście na wierzeniach ludu zamieszkującego tereny Europy w pierwszym tysiącleciu p.n.e. Typowy repertuar przygodówki zostanie wzbogacony pokaźniejszą niż zwykle porcją łamigłówek: zagadki słowne, ustawianie odpowiednich sekwencji symboli oraz rozszyfrowywanie zakodowanych w cyfrach wiadomości. Tworząc grafikę, autorzy co prawda korzystają z zeskanowanych krajobrazów, jednak są one poddawane obróbce, by nie wyglądały jak z podłej jakości interactive movie, lecz przypominały ilustracje z dobrej bajki. Sama postać Cuchulainna będzie dość dużych rozmiarów – według autorów cztery razy większa niż standardowy bohater gry przygodowej.

TOTAL MAYHEM

DOMARK/SPECTRUM HOLOBYTE

W TOTAL MAYHEM dowodzi się elitarną grupą cyborgów mających do wykonania mokrą robotę. Znienawidzonymi przeciwnikami są w tym przypadku zawodnicy z organizacji Interplanetary Resource Control. Ludzkość została przez nich zepchnięta do roli niewolnika.

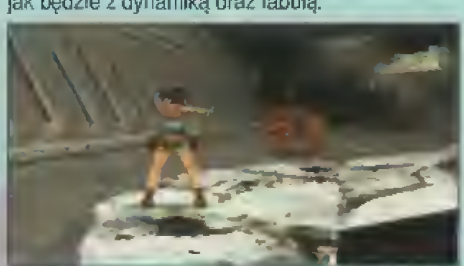


Ważnymi cechami gry są: możliwość stosowania opcji Zoom, tereny na których toczyć się będą starcia obejmują dżunglę, pustynię oraz wnętrza budynków. Walczy się przy pomocy asortymentu składającego się z laserowych dubeltówek i ręcznych wyrzutni rakiet. Podczas pojedynku gracz kontroluje naraz do sześciu cyborgów. Doświadczenie każdego z nich stopniowo wzrasta. Ponad 20 misji można wykonywać grając nawet w ósemkę w sieci. Program najbliższy jest CRUSADER: NO REMORSE, na pewno zawierać będzie więcej rodzajów przeciwników (65), za to graficznie prezentuje się bardziej ubogo.

TOMB RAIDER

CORE DESIGN

W FADE TO BLACK ruchoma kamera podążała śladami Conrada Harta, w pracującym w wysokiej rozdzielczości TOMB RAIDER śledzi w podobny sposób poczynania Lary Croft. Jej animacja składa się z ponad 2000 klatek. Lokacje nie są płaskie, jak w grze DELPHINE – Lara może po schodach wbiegać na wyższe poziomy. Oprócz tego akcja nie rozgrywa się wyłącznie w sterylnych korytarzach, lecz w przestronnych jaskiniach, a jeśli już w korytarzach, to są one cieniowane w bardzo naturalny sposób. Lara zmuszona jest niestety strzelać do zwierząt; wszystkie potwory zbudowane zostały z dużej ilości wielokątów i w ogóle nie wyglądają „kanciaście". Słowem – graficznie TOMB RAIDER wydaje się lepszy od FADE TO BLACK, natomiast wciąż nie wiadomo, jak będzie z dynamiką oraz fabułą.



WARHAMMER 40.000: DARK CRUSADERS

GAMES WORKSHOP/MINDSCAPE

Czyż nie będziecie zdziwieni, jeśli się dowiecie, że nowa odsłona WARHAMMER nie będzie wojenną strategią lecz trójwymiarową strzelaniną? Przypominamy, że istnieją dwa rodzaje światów Warhammer: fantasy oraz futurystyczny, którego akcja oraz występujące postacie mogą się trochę kojarzyć ze Space Hulk. Krótko mówiąc, z terminatorami i robolami walczy się jak we wszystkich grach DOOM'o-podobnych. Gracz prowadzi szwadron Mrocznych Aniołów, by w systemie Satis Prime zapanować nad siłami chaosu. Asortyment broni okaże się wyjątkowo bogaty: miotacze ognia, pistolety plazmowe, samoróbki oraz oczywiście zminiaturyzowane wyrzutnie rakiet. Autorzy myślą o wprowadzeniu nieco bardziej rozbudowanej fabuły, co śladem CYBERMAGE miałoby urozmaicić rzeźnię. Hasło reklamowe DARK CRUSADERS brzmi: W mroku odległej przyszłości liczy się tylko jedna rzecz – wojna!

WIZARDRY NEMESIS

SIR-TECH

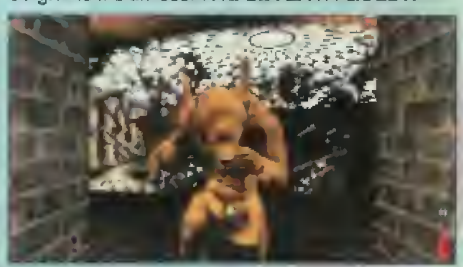
Uporządkujmy informacje dotyczące słynącej z produkcji dobrych gier RPG oraz przygodowych firmy SIR-TECH. Ukazał się wreszcie działający pod Windows 95 rodzynek WIZARDRY GOLD, czyli odświeżona wersja WIZARDRY 7: CRUSADERS OF THE DARK SAVANT. Potem uderzą dwie kolejne produkcje, najpierw SHADOWS OVER RIVA, które okazało się po prostu kolejną, trzecią już częścią (po BLADE OF DESTINY i STAR TRAIL) z cyklu Realms of Arkania. Nieco podrasowana grafika, poza tym to samo, co w poprzednich utworach tego cyklu.

W następnej kolejności pojawi się znacznie ciekawsza produkcja WIZARDRY NEMESIS. Będzie to mieszanka RPG z przygodówką, z klasycznym widokiem z oczu bohatera. W przeciwieństwie do serii WIZARDRY walka odbywa się w nim w czasie rzeczywistym, do tego dochodzi przygotowany z poszanowaniem najdrobniejszych detali świat fantasy. Na sam koniec wreszcie SIR-TECH szykuje WIZARDRY 8, oczekiwaną przez fanów od 1992 roku bezpośrednią kontynuację superprzeboju. Ciekawe, czy David Bradley, dawny autor CRUSADERS OF THE DARK SAVANT porzuci ORIGIN, by móc pracować nad kolejną częścią WIZARDRY?

ZOMBIEVILLE

PSYGNOSIS

Kuba Rozpruwacz, który podobno był chirurgiem, posługiwał się skalpelem, zombi jako istotom samowystarczalnym niepotrzebne są tak przaśne akcesoria – mordują gołymi rękami. Gdy jako reporter Washington Daily przybędziesz do zaplutej amerykańskiej mieściny, wpadniesz w sam środek orgii żywych trupów. To zaledwie początek ZOMBIEVILLE, nowego produktu łączącego makabrę z humorem. Trudno na tym etapie powstawania projektu rozszyfrować prawdziwy sens gry, na pewno pojawi się mnóstwo famigłówek oraz renderowanych scenek pokazujących zombi w akcji. Poza tym mamy nadzieję, iż ZOMBIEVILLE będzie się zasadniczo różnić od wyeksploatowanego już do granic możliwości THE SEVENTH GUEST.



Gry pokazywane na targowych stanowiskach stanowią jedną stronę medalu, o powstawaniu innych dowiedzieliśmy się dopiero z materiałów prasowych. W przypadku wielu z nich jest jeszcze zbyt wcześnie, by pojawiły się pierwsze screeny. Generalnie zapanowała zasada, iż jeśli gra nie ma się ukazać w przeciągu kilku miesięcy, nie prezentuje się screenów ani tym bardziej dem. Niektóre firmy dostarczając nam materiały zastrzegają, co z tego możemy publikować, a z czym tylko się zapoznać. Każdy się po prostu obawia, by nie wystąpiła przepaść pomiędzy ujawnionymi wcześniej screenami a wersją końcową gry.

Okazuje się natomiast, że tak naprawdę gracze z największą niecierpliwością oczekują na kontynuacje znanych już przebojów. Czyli z jednej strony narzekamy, że brakuje nowych pomysłów, zaś z drugiej koniecznie chcemy zobaczyć nieznacznie tylko ulepszone wersje ulubionych gier. STONEKEEP 2 optymistycznie zapowiadany jest już za półtora roku. Zaczynamy zatem odliczanie: na pobicie czeka rekord siedmiu lat opóźnienia! Oto oficjalnie podawane przez producentów daty premier najważniejszych sequeli, pozwalające zorientować się, jakich rodzynków i kiedy mamy się spodziewać.

BIOFORGE 2 (WIN 95)	- IV KWARTAŁ 1996
COMMAND & CONQUER: RED ALERT	- SIERPIEŃ 1996
COMMAND & CONQUER 2: TIBERIAN SUN (WIN 95)	- 3 KWARTAŁ 1996
CRUSADER NO REMORSE 2 (WIN 95)	- LISTOPAD 1996
DRAGON LORE 2 (WIN 95)	- II KWARTAŁ 1996
THE ELDER SCROLLS: DAGGERFALL	- 15 SIERPNIA 1996
DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT (WIN 95)	- III KWARTAŁ 1996
LANDS OF LORE 2: GUARDIANS OF DESTINY	- CZERWIEC 1996
LEISURE SUIT LARRY 7 (WIN 95)	- PAŹDZIERNIK 1996
MYST 2 (WIN 95)	- SIERPIEŃ 1996
PANDORA DIRECTIVE	- CZERWIEC 1996
PHANTASMAGORIA 2: PUZZLE OF FLESH (WIN 95)	- PAŹDZIERNIK 1996
STAR TREK: GENERATIONS (WIN 95)	- 1 LISTOPADA 1996
STONEKEEP 2 (WIN 95)	- IV KWARTAŁ 1997
THEME HOSPITAL	- CZERWIEC 1996
TIME COMMANDO (WIN 95)	- CZERWIEC 1996
X-COM 3: THE APOCALYPSE (WIN 95)	- III KWARTAŁ 1996
WARCRAFT 3 (WIN 95)	- I KWARTAŁ 1997
WING COMMANDER 5 (WIN 95)	- GRUDZIEŃ 1996
WIZARDRY 8 (WIN 95)	- I KWARTAŁ 1997

Nowości z kraju...

MIRAGE

Po spokojnym początku roku MIRAGE zaczyna ostro przyspieszać. Do końca trzeciego kwartału planuje wydać sporą liczbę tytułów, które prezentują się całkiem obiecująco.

ROCKSTAR – manager gwiazd rocka, o którym wspominaliśmy w poprzednich numerach.

MISTRZ POLSKI MANAGER'96 – również zapowiadany przez nas manager piłkarski „nowej generacji".

PINBALL HAZARD – niezły pinball, o którym pisaliśmy, gdy nie miał jeszcze nazwy. Posiada już trzy stoły i kilka ciekawych rozwiązań.

SUPER TEKWONDO MASTER – właśnie wydane ambitne mordobicie, znacznie lepsze od poprzedniczki.

INTERCALARIS – strzelanina DOOM'o-wata, po ponad roku ujrzała światło dzienne. Ma szybki engine, pracujący na wszystkich Amigach.

JOY OF KILLING – ma działać na wszystkich Amigach i zajmować sporo dyskietek, przypomina BANSHEE z bogatą szatą graficzną i efektownymi wybuchami.

COLONY FALL — strategia w stylu DUNE 2, obecnie ukończona jest grafika

SWITCHWORLD – gra powstająca połączonymi siłami UNION SYSTEMS i MIRAGE, DOOM'o-podobna, ma zdeklasować całą konkurencję.

L.K. AVALON

BRYDŻ – kompletny program brydżowy na jednej dyskietce, wiele wariantów rozgrywki, zaglądanie przeciwnikowi w karty, gra z kolegami jak i z komputerem.

RAJD PRZEZ POLSKĘ – firma zapowiada wydanie wyścigu samochodowego, w którym będziesz mógł zasuwać po bezdożach całej Polski tak wspaniałą maszyną jaką niewątpliwie jest kaszlak.

...ze świata

CHARLIE J COOL (NRC SOFTWARE, AGA i ECS, 2 dyski) – bardzo znana platformówka, wydana w dwóch wersjach na AGA i ECS. Ja jednak nie potrafiłem przekonać się do tej gry, odrzucała mnie uboga grafika i mało dynamiczne ruchy bohatera.

TOTAL FOOTBALL (DOMARK, AMIGA 500/1200) – nie ujrzał jeszcze światła dziennego manager CHAMPIONSHIP MANAGER 2, a firma DOMARK wydała zręcznościową piłkę nożną. TOTAL FOOTBALL charakteryzuje się izometrycznym widokiem, podobnym do FIFA SOCCER. Zawiera cztery rodzaje rozgrywek, w których uczestniczyć może jedna z 50 dostępnych drużyn. Grać można w jedną lub dwie osoby na sześciu rodzajach murawy. Grafika wyświetlana jest w ponad 1700 klatkach animacji.

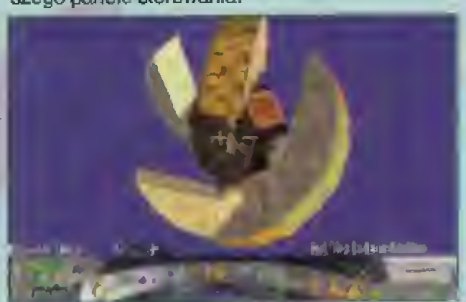
PRIMAL RAGE (WARNER, Amiga 1200, 4 dyski) – plastelinowe dinozaury zawyły wreszcie na Amigach 1200. Długo musieliśmy na nie czekać. Pierwsze wrażenie to niedopracowanie techniczne – coś tu nie gra, czegoś tu brakuje. Żeby jednak nie zapeszać, wstrzymamy się z ostateczną oceną.

HUMANS 3 (GAMETEK, Amiga 1200, 4 dyski) – już są kolejne poziomy łamania głowy

polegające na ratowaniu z opresji jaskiniowców. Tym razem akcja dzieje się w klimatach futurystycznych.

ELITE 3 (GAMETEK) – handlówka rozgrywająca się w przestrzeni kosmicznej po raz trzeci zagości na naszych Amigach. Przewidziano sporo zmian w postaci 32-bitowego kodu, teksturowanych obiektów podnoszących walory wzrokowe

gry, nowych statków, nowych misji i wygodniejszego panelu sterowania.



RAIDEN (IMAGITEC DESIGN) – pionowe strzelaniny w stylu SWIV zawsze elektryzowały fanów mocnej wyżywy. Kilku kolesi jest w trakcie konwertowania na Amigę znanej z automatów superstrzelanki, która zasłużone triumfy święciła parę lat temu. Wersja beta ma ładną grafikę, szybką akcję i mnóstwo obiektów do demolki.

Przedstawiamy nasze nowe wydawnictwo – SECRET SERVICE CD. Jest to cykliczna edycja kompaktowa, która jest czymś więcej niż typowe kompakty dołączane do czasopism.

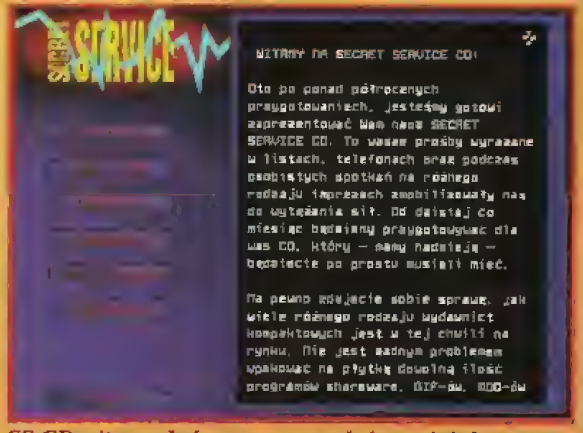
Zgodnie z wcześniejszą zapowiedzią, CD będzie ukazywał się co miesiąc równo z papierowym wydaniem, a numery kolejne wydań będą ze sobą korespondować. Zawartość dobierana jest tak, aby wzajemnie się uzupełniać – to, czego z przyczyn objętościowych nie sposób zamieścić w numerze (setki screenów, dema i inne), jest na płytce.

Cykl produkcyjny CD jest bardzo krótki, przez co może się zdarzyć, że na CD będą informacje jeszcze nowsze i jeszcze świeższe niż w numerze. Nasza zasada jest taka: maksimum informacji i maksimum grania.

Na CD'36 znajdują się zapowiedzi i screeny do kilkudziesięciu tytułów, a części z nich próżno szukać nawet w zachodniej prasie – po prostu jesteśmy szybsi. Na CD'36 znajdują też przede wszystkim dema najlepszych zachodnich produkcji, zarówno supernowych jak i hitów wybranych z ostatnich kilku miesięcy. Jest też bardzo interesujący dział cheatów (czyli nieśmiertelności i innego rodzaju ułatwień) oraz niezwykle cenny dział patchy, które są oryginalnymi poprawkami do oryginalnych gier. Nie sposób również przejść obojętnie obok opisów tak dokładnych, że z najtrudniejszych gier wyciskają najdrobniejsze szczegóły. Na deser można skosztować czegoś z działu shareware, gdzie zawsze znajdą się przyjemne i przydatne programiki użytkowe.

Na płytce jest dodatkowo kilka artykułów redakcyjnych, które nie znalazły się w numerze. Część tę będziemy rozbudowywać z numeru na numer.

Możemy was zapewnić, że zawartość SECRET SERVICE CD zawsze będzie równie bogata i unikalna – to dzięki temu, że nad płytką pracuje spora grupa osób, których jedynym zadaniem jest wyduszanie od producentów najświeższych informacji i dem, a także przeszukiwanie najgłębszych zakamarków Internetu.



SS CD wita artykułem wstępnym, który wyjaśnia co i jak. Guziki po lewej aż zachęcają by je wcisnąć...

Dla potrzeb SECRET SERVICE CD został opracowany unikalny okienkowy system menu, który może być obsługiwany myszą i z klawiatury. System ten ma dwa poziomy – ogólny i szczegółowy. Na poziomie ogólnym wybiera się sekcję, którą chce się przejrzeć lub przeczytać. Następnie z podanego spisu wybiera się jedną z pozycji, co powoduje przejście na poziom szczegółowy. Tam możliwe jest przeczytanie artykułu, przejrzenie screenów, zainstalowanie i uruchomienie dema, wydruk opisu na drukarce itp.

Mamy nadzieję, że SECRET SERVICE CD zaspokoi w pełni wasze oczekiwania. Jesteśmy otwarci na wszelkie sugestie, uwagi i życzenia – dla was zrobimy wszystko!

Wystarczy jeden click i... demo Bad Mojo jest gotowe do zainstalowania. Potem można już tylko grać.

Jak to zwykle bywa z nowościami, a szczególnie z wybitnie interesującymi nowościami, rodzą się pytania. Oto garść wyjaśnień i odpowiedzi na pytania najczęściej pojawiające się w rozmowach telefonicznych i listach.

SECRET SERVICE CD w pytaniach i odpowiedziach

Co to jest SECRET SERVICE CD? – jest to zupełnie nowe zjawisko wydawnicze, czyli w sumie nowe czasopismo wydawane na kompakcie, poświęcone supernowościom rynku gier, pełniutkie gorącego towaru, w tym spora część nadaje się do pogrania (playable demo + shareware)!

Co się stało z coverami? – znaleźliśmy się w trudnej sytuacji, ponieważ w ciągu kilku miesięcy zaprzestano produkcji dem dyskietkowych.

Czy SECRET SERVICE CD i dawny Cover CD to to samo? – zdecydowanie NIE! SS CD powstał zamiast kulejącej inicjatywy „Cover", która podupadła nie z naszej winy, a za sprawą zmian polityki wydawniczej producentów gier, którzy już prawie nic nie piszą dla dyskietkowców.

Czy żeby kupić SS CD muszę zostać prenumeratorem? – nie jest to konieczne, ponieważ czynimy starania aby SS CD był dostępny w jak najszer-

SPRZEDAŻ SECRET SERVICE CD PROWADZĄ SKLEPY

Białystok
AMIKOM, ul. Piłsudskiego 38

Bydgoszcz
CHIP PARADISE, ul. Śniadeckich 28
ATAPOL, ul. Sienkiewicza 1

Dąbrowa Górnicza
GIALLO, ul. 3-go Maja 4

Gdańsk
AMI-COMM, ul. Kartuska 245
ARTICA, ul. Matejki 6

Gdynia
OK, ul. Starowiejska 45

Kalisz
ULISSES, ul. Fabryczna 1

Katowice
BASTA, ul. Drozdów 13b

Kielce
ASCOM, ul. Mała 6

Koszalin
TIM SOFT, ul. Kościuszkowców 8

Kraków
USER, ul. Rzemieślnicza 31
GIGA, ul. Wiślisko 10
WAREZ, ul. Karmelicka 32a

Lębork
OK, ul. Czołgistów 5

Lublin
XYZ, ul. Okopowa 6
DELTA, ul. Staszica 1

Olsztyn
MIKRO-FAN, Pl. Wolności 2/3

szej sieci dobrych sklepów z grami – tam jest jego miejsce, a nie w „zaśmieconych" kioskach. Trzeba jednak wiedzieć, że proces ten nieco potrwa. Zwracamy jednak uwagę, że w prenumeracie obowiązują atrakcyjne zniżki – przy zamówieniu sześciu płyt jedna jest gratis.

Jeżeli w mojej okolicy nie ma sklepów z grami, to co? – wystarczy zaprenumerować.

Jeżeli w moim sklepie z grami nie ma SS CD to co? – to proste, wystarczy zmobilizować sprzedawcę żeby skontaktował się z jednym z podanych niżej sklepów lub z nami.

Jestem prenumeratorem SS z coverem, co mam zrobić? – na razie nic, ponieważ dwa najbliższe wydania SS CD otrzymasz od nas bez ponoszenia jakichkolwiek opłat, jako rekompensatę za niewykorzystaną coverową część prenumeraty. Wkrótce każdy z prenumeratorów coverowych otrzyma od nas informację co powinien zrobić, aby dalej bez zakłóceń otrzymywać jednocześnie SS i SS CD, oczywiście jeśli będzie chciał oba jednocześnie.

(cytat z rozmowy telefonicznej) ***O rany... to zamiast tych kilku demek, które miałem otrzymać dostanę ich kilkadziesiąt!!! Chłopaki, kocham was!!!*** – to prawda, dlatego mamy nadzieję, że prenumeratorzy coverowi będą wyjątkowo usatysfakcjonowani ponieważ za swoje pieniądze dostaną od nas kilkadziesiąt razy więcej niż się spodziewali. Zamiast sześciu obiecanych cover dyskietek (8,64 MB) otrzymacie 2 wydania SS CD (1300 MB) czyli 150 razy więcej danych.

Uważamy, że wartość rynkowa SS CD jest tak duża, że nikt nie będzie się czuł pokrzywdzony. Jeżeli natomiast przywiązanie do starych coverów jest zbyt silne, to „kasa zwraca pieniądze".

Pokazaliśmy SS CD na zamkniętych pokazach dla kilkudziesięcioosobowej grupy graczy i znawców tematu – wszyscy byli zgodni co do tego, że takiej płytki, tak wyczerpującej temat, tak pełnej nowości, tak wzbogaconej innymi wyselekcjonowanymi materiałami i tak oryginalnej i łatwej w obsłudze nie mieli jeszcze nigdy w ręku. Każda z osób zapytanych czy chciała by nabyć ten produkt, bez wahania odpowiedziała, że TAK!!!

Co dobrego na talerzu?

RZUT OKIEM

1943: European Air War
3D VCR Pinball
Adidas Match
Age of Rifles
Archimedian Dynasty
The Elder Scrolls 2 — Daggerfall
Armored Fist 2
Assassins
Ballblazer
Blast Chamber
Callahan's Crosstime Saloon
Chaos Engine 2
Citizens
Comanche: Maximum Overkill 3
Command & Conquer: Red Alert
Creation
Cyberia 2
Cyberstorm
Dark Forces 2: Jedi Knight
Deadline
Deathtrap Dungeon
Down in the Dumps
Dungeon Keeper
Exhumed
F1
Firo & Klawd
Gearheads
Gender Wars
GeneWars
Grand Theft Auto
Hyperball
Jazz the Jackrabbit 2
JetFighter 3
Lemmings 2D
Lighthouse
Lost Files Of Sherlock Holmes 2
Magic the Gathering
Megarace 2
M.I.A.
MotoX
Muppet Island
Myth Adventure
Outlaws
Pinball Construction Kit
Prey
Quake
Rama
Realms of Arkania 3: Shadows over Riva
Realms of the Haunting
Red Baron 2
Return Fire
Sandworms
Sato City
Sentient
Star Trader
Star Trek: Generations
Super Heroes
Supersonic Racers
Syndicate Wars
Theme Hospital
Three Skulls of the Toltecs
Total Mayhem
Warhammer: Dark Crusade
Witchaven 2
X-Wing versus Tie Fighter
Zombie

PLAYABLE DEMO

Afterlife
Allied General
Assault Rigs
Azrael's Tear
Bad Mojo
Dark Forces
Fantasy General
Hexen
The Hive
I have no mouth and I must scream
Mechwarrior 2
Orion Burger
Panzer General
Putty Squad
Super Stardust 96
Terminator: Future Shock
Terra Nova

OPISY - SOLUTIONS

7th Guest
Alien Odyssey
Bad Mojo
Bermuda Syndrome
Chronicles of the Sword
Chronomaster
Cyberia
Cyberia 2
Dark Eye
D
Ripper
Spycraft: The Great Game
Teenagent
Terminator: Future Shock
Torin's Passage
Zork Nemesis

CHEATY

Alien Legacy
Alone In The Dark 2
Elder Scrolls: Arena
Baryon
Betrayal At Krondor
Black Thorne
Blood Bowl
Cannon Fodder
Civilization
Civilization 2
Command & Conquer
Cyclones
Dark Sun
Darklands
Desert Strike
Dune 2
Dungeon Master
Eye Of The Beholder
Eye Of The Beholder 2
Eye Of The Beholder 3
Epic Pinball
Fury Of The Furries
Gods
Heroes
Heroes Of Might & Magic
Hocus Pocus
Indianapolis 500
Jagged Alliance
Lands Of Lore
Lemmings 3D
Little Big Adventure
NBA Live '95
Spiderman
Tie Fighter
UFO
Ultima 8: Pagan

PATCHE

Absolute Zero
Advanced Civilization
Allied General
Amazon Guardians
Anvil Of Dawn
Apache '95
Battle Drome
BattleGround Gettysburg
Blade Of Destiny
Caesar
Civil War
Civilization 2
CivNet
Clouds Of Xeen
Comanche
Day Of The Tentacle
Descent
Discworld
Drugwars
Duke Nukem 3D
Dungeon Master 2
Dune 2
EF 2000
Empire 2
Entomorph
FIFA Soccer
Fighter Duel
Flight Unlimited
Frontier: Elite 2
Gabriel Knight 2
Grand Prix Manager
Great Naval Battles
HardBall 5
Harpoon
Harpoon 2
Hexen
Hi-Octane
Indiana Jones 5
Inherit The Earth
Jagged Alliance
Last Dynasty
Lion King
Locus
Mad Dog
Mantis
More Vegas Games
Nascar Racing
Navy Strike
NHL '96
PBA Bowling
Perfect General 2
PGA Tour Golf
Pro Pinball: The Web
Quest For Glory 3
Quest For Glory 4
Ripper
Slipstream 5000
Star Trail
Stars
Steel Panthers
StoneKeep
Super Street Fighter 2
Tank Commander
Tekwar
Terminator:Future Shock
Terra Nova
The Need For Speed
ThunderScape
Topgun
Torin's Passage
Under A Killing Moon
Unnecessary Roughness
Wetlands
Wing Commander 4
Wings Of Glory
Wizardry 7
Worms
Zone Raiders

oraz materiały redakcyjne

SPRZEDAŻ SECRET SERVICE CD PROWADZĄ SKLEPY

Piotrków Trybunalski
OMEGA, Pl. Kościuszki 8

Poznań
ARK, ul. Gromadzka 14; ul. Głogowska 98
BETA, ul. Pułaskiego 24/2
BI&K COMPUTER, ul. Wierzbięcie 37
DEMAX-COMPUTER'S, ul. Św. Marcin 29
KME COMPUTER, ul. Poznańska 68

Sosnowiec
TRISTAR, ul. Modrzejowska 12

Szczecin
BILANG, Pl. Rodła 8

Wrocław
STUDIO KOMPUTEROWE, ul. Klaczki 4/1
OKW ELEKTRONIKA, ul. Św. Mikołaja 56/57

Zielona Góra
VADIM, ul. Kupiecka 28
CNT ELEKTRONIK, ul. Kupiecka 13

Zabrze
IPS ZABRZE, ul. Wolności 262

Wejherowo
OK, ul. Sobieskiego 255

Włocławek
NATALIASOFT, ul. Wiosa 4

Warszawa
AVAX, Stanów Zjednoczonych 65 paw. A2
CLOCK-2 JUPITER, Towarowa róg Pańskiej
COMAT, ul. Krucza 50 (DT SMYK)
COMAT, Dworzec Centralny paw. 12
CD PROJEKT, ul. Indyjska 25a
DMG, ul. Grzybowska 39
MIRAGE, ul. Gen. Abrahama 4
MULTIMEDIALNE GRY, Al. Jerozolimskie 2
OKW ELEKTRONIKA, ul. Mokotowska 51/53
OKW ELEKTRONIKA, ul. Targowa 61

Od Redakcji...

1 czerwca to Dzień Dziecka, więc w czerwcowym numerze SECRET SERVICE czekają was same niespodzianki. Po pierwsze obszerna i wyczerpująca relacja z ECTS'96, który nie był tak bogaty jak dawniej, ale i tak materiału zebrało się nad podziw dużo. Po drugie, niesamowicie szybka i aktualna relacja z największych na świecie targów gier komputerowych E3, które zakończyły się 18 maja w Los Angeles - sami przyznacie, że potrafimy działać z szybkością ponaddźwiękową. Trzecia atrakcja to opis najlepszego jak dotąd trójwymiarowego mordobicia VIRTUA FIGHTER 2, które znajdziecie w KOMBAT KORNER. Spośród pozostałych materiałów, oprócz oczywiście opisów kilkudziesięciu nowych gier, można polecić test specjalnych symulatorowych joysticków, opis trzech kart rodziny Sound Blaster PnP.

Z gier na szczególną uwagę zasługuje DUST - bardzo ciekawa i niebanalna przygodówka rozgrywająca się na Dzikim Zachodzie, o której do momentu wydania prawie nic nie było słychać. I zapewne nie będzie, bo w dzisiejszych czasach nawet najlepsza gra nie poparta agresywną reklamą ma nikłe szanse by zaistnieć tylko dzięki swojej jakości.

W dniach 10–12 maja na warszawskim Torwarze odbyły się II Targi Gier Komputerowych, którym patronował miesięcznik „Gambler". Na targach wystawiało się wielu producentów i dystrybutorów, którzy sprzedawali gry znajdujące się w ich ofercie handlowej. Bardzo silnie reprezentowana była SEGA, której stoisko było centralnym punktem targów, swoją obecność zaznaczyło również PlayStation. Odbyło się kilka premier, m.in. poinformowano o utworzeniu nowej firmy dystrybucyjnej – PSX Projekt, która będzie zajmować się produktami dla SONY PlayStation. W jej ofercie jest już ponad 40 tytułów. Warto było również zwiedzić stoisko wielkiej trójcy IPS-Licomp-Mirage, a także największe po firmie CD Projekt stoisko firmy Bobmark.

...ale wszystkie te niespodzianki są tylko przygrywką do SECRET SERVICE CD 36! Złożona przed miesiącem obietnica nie była spóźnionym żartem primaaprilisowym. Szczegółowy opis zawartości CD'36 znajduje się na str. 14, tu natomiast można powiedzieć kilka rzeczy ogólnych. Przede wszystkim nasz kompakt jest wydawnictwem szczególnym, nie ma bowiem wiele wspólnego z żadnym innym, znanym chociażby z rynku zachodniego. SECRET SERVICE CD jest wydawnictwem niezależnym - wręcz osobnym czasopismem wydawanym na kompakcie, na którym znajduje się kilkanaście dem najnowszych i najlepszych zachodnich produkcji, a także mnóstwo materiałów redakcyjnych dotyczących m.in. zapowiedzi nowych gier. Są tam też materiały, których próżno szukać w jakimkolwiek czasopiśmie tradycyjnym, a mianowicie nieśmiertelności/ułatwienia do gier oraz całe mnóstwo firmowych patchy, czyli poprawek „łatających" błędy w znajdujących się na rynku grach. Wszystko to ułożone jest w przejrzysty system, wygodny do czytania materiałów i uruchamiania dem. Więcej informacji znajduje się na str. 14, a także na samej płytce. Koniecznie musicie ją zdobyć.

Lektura czerwcowego numeru na pewno wystarczy wam na długo, jednak już teraz możemy zdradzić, że niedługo będzie jeszcze więcej czytania. Chodzą słuchy, że wraca KGB, ale... cicho sza.

Na koniec z przyjemnością pragniemy poinformować o powstaniu pierwszego sklepu, w którym będzie można kupić wszystkie wydawnictwa spod znaku SECRET SERVICE - numery archiwalne i aktualne, Kompendium Wiedzy, a także SS CD.

Adres sklepu: WAREZ COMPUTERS – Kraków, ul. Karmelicka 32a.

Redakcja

Gawędy bez fai

Targi E3 – największy gierkowy show na planecie, zmusił PC-towców do spojrzenia na konsole i odwrotnie. Jeden i drugi biznes zaczynają się przenikać, i właściwie trudno już dzisiaj znaleźć grę, która przypisana byłaby tylko do jednego sprzętu. Przy okazji dobra wiadomość: najgłośniejsza obecnie gra na PlayStation – RESIDENT EVIL, jest właśnie przenoszona na PC. Już w intro występuje zombie, któremu wklejono zeskanowane oko martwego człowieka.

Wracając do tematu – jaką przewagę mają PC nad konsolami? Mają więcej pamięci, twarde dyski, na które można zapisywać rozmaite dane, osobne monitory o wiele lepszej jakości niż zwykły telewizor, podłączenie do Internetu, sieć. Wszystko to powoduje, że na PC jest mnóstwo programów użytkowych (więc bez problemu można na nim grać, uczyć się, i pisać książki) i "głębokich" gier (strategiczne, symulatory, itd.). Dla odmiany konsole są o wiele tańsze (choć przyznać trzeba, że jest to nieco złudne, ponieważ ceny gier są znacznie wyższe niż na PC i po kilkunastu tytułach się wszystko wyrównuje), mają wyspecjalizowane układy graficzne, są bezproblemowe w użyciu, podłącza się je do zwykłego telewizora, co paradoksalnie stwarza złudzenie dobrej jakości gier.

Który ze sprzętów ma przyszłość? Nie będę wdawał się w wojnę hardware'ową, bo to temat rzeka (tak jak kiedyś słynna rzeź między Spectrumowcami a Commodore'owcami). Podam tylko jedną ciekawostkę: na E3 jedna z firm zaprezentowała nowy model PC. Cały jest czarny, w zestawie jest monitorotelewizor (31 cali, prawdziwy potwór), ma takie parametry, że Windows'95 chodzi na nim jak burza. Jednym słowem, ciepło i prostota domowej konsoli plus potęga i uniwersalizm PC-ta. Wygląda to tak dobrze, że aż chce się smarować z obu stron.

A gdyby ktoś mnie zapytał, co ja bym wybrał, odpowiedź mam prostą: Pentium 166 na biurku, PlayStation i Saturn przy telewizorze. Proste jak wypełnianie PIT-u.

Adrian Chmielarz

P.S. Moją ostatnią gawędę, opowiadającą o wpadkach żurnalistów, pisałem z niespecjalnie oryginalną myślą, iż „prawdziwa cnota krytyk się nie boi". Nieco się pomyliłem, lecz postanowiłem już nigdy to tego nie wracać. Aż tu nagle dwa dni temu przeczytałem recenzję nowej gry firmy 3D Realms, o wdzięcznej nazwie BLOOD. Problem w tym, że gra sie jeszcze nie ukazała i długo nie ukaże... Nieważne – obiecuję, że będę już pisał tylko o ciekawych rzeczach, bo tu potrzeba misjonarza, a nie znachora.

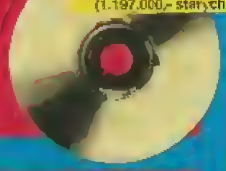
Autor jest szefem firmy programistycznej i reprezentuje tutaj samego siebie, zaś jego poglądy prezentowane w rubryce „Gawędy..." są całkowicie niezależne i w żaden sposób nie związane z poglądami redakcji, nawet jeżeli się pokrywają.

PRENUMERATA

wariant 1: SECRET SERVICE + SS CD

6 wydań
w tym 1 gratis (płacisz tylko za 5)

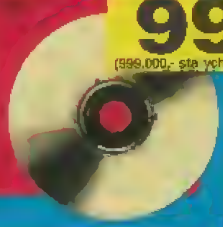
119,70
(1.197.000,- starych zł)



wariant 2: SS CD

6 wydań
w tym 1 gratis (płacisz tylko za 5)

99,90
(999.000,- starych zł)



wariant 3: SECRET SERVICE

12 numerów

39,60
(396.000,- starych zł)

wariant 4: SECRET SERVICE

6 numerów

19,80
(198.000,- starych zł)

Prenumerata naszego pisma może być dokonana w jednym z czterech wariantów:

1. SECRET SERVICE + SS CD zapewnia automatyczne otrzymywanie co miesiąc numeru wraz z SS CD. Z przyczyn technicznych zastrzegamy sobie możliwość osobnego wysyłania czasopisma i kompaktu.

2. SS CD przeznaczony jest dla osób, które chcą prenumerować tylko i wyłącznie kompakt (w przypadku jeżeli mają np. wykupioną wcześniej prenumeratę lub kupują pismo w kiosku).

3, 4. SECRET SERVICE – prenumerata na 6 lub 12 numerów, przy czym bez kompaktu. Warianty 3 i 4 przeznaczone są dla osób, które nie chcą otrzymywać SS CD.

Aby dokonać prenumeraty, należy prawidłowo wypełnić przekaz i przesłać pod adresem redakcji. Należy zaznaczyć wariant prenumeraty. Wpłat należy dokonywać na „czerwonym" przekazie pieniężnym, dostępnym w każdym Urzędzie Pocztowym.

UWAGA! Wpłaty dokonane DO 15 DNIA MIESIĄCA gwarantują otrzymanie najbliższego numeru. Wpłaty dokonane później przechodzą do realizacji w miesiącu następnym. Decyduje data stempla pocztowego.

Prosimy o wyraźne i czytelne podanie własnego adresu na wszystkich trzech odcinkach przekazu. W przeciwnym razie mogą wystąpić kłopoty w doręczaniu prenumeraty. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności z tytułu wynikłych w ten sposób opóźnień.

Wszelkie reklamacje przyjmowane są w redakcji pod numerami telefonów (0-22) 620-12-61 w. 550 i (0-22) 24-91-47 w dni powszednie w godz. 9.00–16.00.

UWAGA! Wszyscy dotychczasowi odbiorcy prenumeraty „z Coverem", otrzymali już pierwszy i otrzymają drugi kompakt w ramach trwającej umowy. Za dwa miesiące prześlemy stosowną ulotkę informującą o sposobie przedłużenia prenumeraty na SS CD.

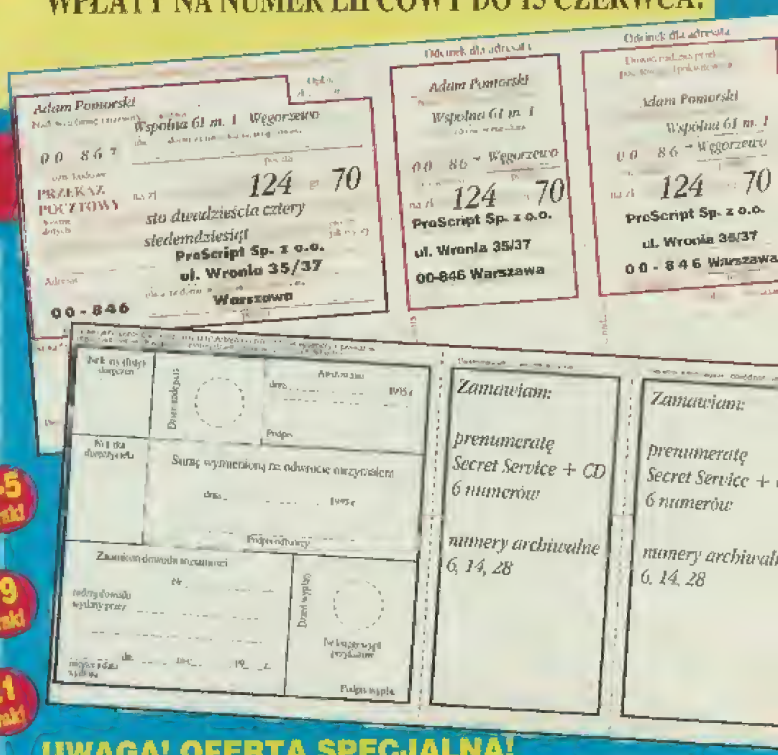
Prenumerując SECRET SERVICE CD nie tylko zapewniasz sobie comiesięczny dostęp do ok. 650 MB zawierających m.in. najnowsze demo gier. Oszczędzasz przy tym ok. 15% ceny! Cena zawiera koszty przesyłki pocztowej.

Kompakty będą także dostępne w wyznaczonych punktach sprzedaży na terenie kraju, w cenie detalicznej 19,90 zł. Lista sklepów na str. 14.

WPŁATY NA NUMER LIPCOWY DO 15 CZERWCA!

Przekazy prosimy kierować pod adresem:

ProScript Sp. z o.o.
00-846 Warszawa, ul. Wronia 35/37



ARCHIWALIA

Przyjmujemy zamówienia na archiwalne numery SECRET SERVICE. Dostępne są tylko numery podane w poniższej tabelce.

Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy wypisać na odwrocie przekazu pocztowego listę zamawianych numerów. Następnie należy uważnie obliczyć należną kwotę sumując ceny numerów i KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI. Otrzymaną kwotę wpisać na przedniej „czerwonej" stronie przekazu. Tak wypełniony przekaz należy wysłać pod adresem redakcji, wpisując na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym i ulicą.

Nr	cena	Nr	cena	Nr	cena	Nr	cena
6	80 gr	13	1,20 zł	22	1,80 zł	29	2,20 zł
7	80 gr	14	1,20 zł	23	1,80 zł	30	2,20 zł
8	1,20 zł	15	1,20 zł	24	1,80 zł	31	2,20 zł
9	1,20 zł	16	1,60 zł	25	1,80 zł	32	2,20 zł
10	1,20 zł	17	1,60 zł	26	1,80 zł	33	2,20 zł
12	1,20 zł	18	1,60 zł	27	1,80 zł	34	3,00 zł
11	1,20 zł	20	1,60 zł	28	1,80 zł		

1-5 braki

19 braków

21 braków

■ KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

od 1 do 2 szt. – 1 zł	od 9 do 13 szt. – 1,80 zł
od 3 do 4 szt. – 1,20 zł	od 14 do 18 szt. – 2,60 zł
od 5 do 8 szt. – 1,50 zł	powyżej 18 szt. – 5,20 zł

UWAGA! OFERTA SPECJALNA!

PAKIET 100% (numery od 6 do 34 bez 19 i 21)

40,- zł + 5,20 zł koszty przesyłki = 45,20 zł

Aloha! Internet!

W dzisiejszym kąciku dwie rzeczy, o które najczęściej prosicie: rozwinięcie podjętego miesiąc temu tematu MUD oraz spora lista adresów WWW i FTP dotyczących anime/manga. O MUD'zie napisali dla nas gościnnie Xionc i Raven, których można bardzo często spotkać w Dungeonie.

Jeszcze dwa słowa do autorów listów: przede wszystkim bardzo dziękujemy za wszystkie e-maile, które zawsze dokładnie czytamy. Na 90% z nich od razu odpowiadamy, jeśli jednak trafią się pytania wymagające jakichś badań (techniczne, prenumerata itp.), to na odpowiedź trzeba zwykle kilka dni poczekać. Mamy jednak sygnały, że nie każda odpowiedź dociera do adresata – powodem jest to, że czasowo niedostępny jest serwer, bądź e-mail został nadany z tzw. internet cafe (jeden adres dla wszystkich użytkowników), lub też słabo skonfigurowane mailery modyfikują adres nadawcy po drodze. W takich przypadkach automat przez pięć dni próbuje dostarczyć nasz list, a następnie rezygnuje.

PO KOLANA W MUD'ZIE

Jak już zapewne wiecie, MUD to skrót od „Multi User Dungeons", czyli w wolnym tłumaczeniu „Lochy pełne Userów". Jest to gra sieciowa, jeden ze zwiastunów wykluwającej się rewolucji gier typu multi-player, którą na Zachodzie zachłystują się już wszyscy.

Trzeba od razu powiedzieć, że istnieje wiele rodzajów MUD, z których najbardziej popularny wydaje się Merc 2.2, o którym warto powiedzieć trochę więcej.

Każdy MUD łączy w sobie cechy systemu Magia i Miecz z internetowym IRC. Tak więc gra odbywa się w czasie rzeczywistym i bierze w niej udział wielu użytkowników. Tutaj można poznać nowych ludzi, a nawet się zakochać na śmierć i życie (jak Gloom i Luna). Gra jest tylko i wyłącznie tekstowa, i dzięki temu nasza wyobraźnia jest zupełnie nieskrępowana...

Gra polega na... zabijaniu, za co zdobywa się punkty doświadczenia (EXP), z kolei z odpowiednią liczbą EXP osiąga się kolejny level. Co level otrzymuje się dodatkowe punkty zdrowia (HP), punkty energii magicznej (MN), punkty ruchu (MV) oraz doświadczenia (PRA). Celem gry jest zostanie nieśmiertelnym, co następuje po przejściu odpowiedniej liczby leveli.

Aby rozpocząć rozgrywkę, należy:

1. połączyć się telnetem z dowolnym serverem Merc MUD'a. Takie MUD'y w Polsce to np.
   cygnus.et.put.poznan.pl 4000 (150.254.113.11 4000).
2. w czołówce MUD'a odpowiedzieć na kilka pytań: podać imię, hasło, wybrać płeć i klasę, a następnie wcisnąć ENTER i oto już jesteś w grze.

Podstawową funkcją jest CHAT, służące do porozumiewania się z innymi graczami. Jeśli chcesz nauczyć się różnych tricków, a przede wszystkim podstawowych komend, poproś o pomoc któregoś z graczy.

To tyle na początek – temat rozwiniemy w następnym odcinku. MUD to ogromne przedsięwzięcie, którego nie da się opanować „z marszu". Jednak przy odrobinie chęci po ok. 100 godzinach gry wszystko będzie jasne.

Adres naszej strony MUD'owej:
www.et.put.poznan.pl/~mud

Raven (raver@pc1.xlo.torun.pl)
Xionc (maudrzej@cygnus.et.put.poznan.pl)

Adresy ftp anime/manga

ftp://atbmac1.larc.nasa.gov/pub/anime
ftp://azathoth.sura.net/pub/anime/original/
ftp://bongo.cc.utexas.edu/
ftp://brownvm.brown.edu/
ftp://burgundy.nectar.cs.cmu.edu/
ftp://busop.cit.wayne.edu/pub/anime/
ftp://cs.dal.ca/
ftp://f.ms.uky.edu/
ftp://fishtank.stanford.edu/Anime
ftp://ftp.emn.fr/pub/anime
ftp://ftp.ics.uci.edu/pub/anime/
ftp://ftp.std.com/archives/anime-fan-works/
ftp://ftp.sunet.se/pub/pictures/anime-manga/
ftp://ftp.tcp.com/pub/anime
ftp://ftp.white.toronto.edu/pub/anime/
ftp://gateway.control.com/
ftp://isfs.kuis.hyoto-u.ac.jp/
ftp://nic.stolaf.edu/
ftp://plains.nodak.edu/
ftp://rahul.net/pub/harlock/
ftp://remus.rutgers.edu/
ftp://romulus.rutgers.edu/
ftp://wiretap.spies.com/Library/Media/Anime
ftp://toklab.ics.osaka-u.ac.jp/
ftp://wuarchive.wustl.edu/

Adresy www

www.tcp.com/pub/animemanga/magazines/animedia92/
www.tcp.com/anime-manga/sorted
venice.tcp.com/pub/anime-manga/sorted/Maisonlkkoku/Manga/
sps.csc.cuhk.hk/~st/anime-list.html
homepage.seas.upenn.edu/~jlearn/anime.html
www.sainet.or.jp/~itokei/gallery/anime1.html
susanooh.anime.net/../Manga/shoujolist3.html
www-users.informatik.rwth-aachen.de/~rochow/mangamen.html
www.essi.fr/~constant/anime.html
www.manga.com/manga/ghost/ghost.html
grimmy.cnidr.org/stone/Comics/GITS/
hollywood.com/movies/ghost/director/msghost.html

help help

Galina radzi zbłąkanym

Rubryka cieszyła się zawsze ogromnym zainteresowaniem – widać nigdy nie brakowało problemów w przechodzeniu gier. W ostatnim okresie struktura nadsyłanych pytań na tyle się zmieniła, że musieliśmy na pewien czas zawiesić rubrykę. Teraz jednak wraca, wraz z zapowiadanym może nawet na za miesiąc KGB.

W niniejszym „symbolicznym" wydaniu znajdziecie starannie wybrane i dokładnie opracowane odpowiedzi, spośród tych, które najczęściej się powtarzały i sprawiały najwięcej kłopotu. Pod czujnym okiem Galiny HELPY prowadził będzie Bamse.

KAJKO I KOKOSZ

Po raz ostatni w Helpie ukażą się odpowiedzi do pytań na temat tej gry. Potem koniec, KONIEC! W starym HELPIE sprawa tej gry była już kilkakrotnie poruszana, ale pod naciskiem czytelników postanowiliśmy ponownie omówić problemy sprawiające najwięcej kłopotów. Traktujemy to również jako erratę, ponieważ w naszym opisie (SS'22) było kilka niedomówień, a poza tym gra została zrobiona tak, że nie wszystkie przedmioty są widoczne.

– Czym rozwalić miotłę?
Toporem.

– Czym strącić hubę z drzewa w krainie borostworów?
Nic polanem, a kijem od miotły.

– Dlaczego rękawica siły nie działa wtedy, kiedy powinna?
Na rynek wypuszczono partię egzemplarzy zawierających błąd, który objawia się właśnie w ten sposób. Jedynym rozwiązaniem jest kontakt z producentem gry – SEVEN STARS, tel. (0-58) 416-746.

– Jak zmieszać miód z korzeń-snem?
Użyć korzeń-snu na miodzie położonym wcześniej na ziemi.

– Czym przywiązać kłodę?
Groszkiem zielonym.

– Jakie są składniki owocu przemiany i jak je zdobyć (gdzie są)?
Kurka – rośnie na polanie z wodospadem; Jagody – obok Dziada Borowego; Prawdziwek – rośnie po lewej stronie drzewa, przy którym wylądowała kłoda; Szyszka – wisi na choince obok Dziada Borowego. Aby ją strącić, zmontuj procę (drewienko leży na ziemi na tej samej polanie, co szyszka, a za gumkę posłuży kwiatek o podobnej nazwie), załaduj ją kamieniem (leży przy wodospadzie, dokładnie między norą kreta, a wilczymi jagodami).

TEENAGENT

W helpie z SS'29 jest błąd. Aby zdobyć plastikowe jabłko, nie trzeba wywoływać babci z domu, tylko zamienić je na orzech.

HAND OF FATE

– Co to jest „Oko Trytona"?
Wypróbuj Krokodylą Łzę.

DISCWORLD

– Wykonuję wszystko, co jest napisane w opisie w SS'26. Otóż piszecie: „Idź w Cieniach na koniec ulicy do klubu i porozmawiaj z kobietą z prawej". Dalej piszecie, żebym dał jej worek mąki, jajko oraz mleko kokosowe. Gdy chcę jej to dać, odpowiada mi: „Hej, zaczekaj" i nie przyjmuje oferty.

Zapomniałeś przeczytać grafitti w kiblu.

GOBLIINS 2

– Doszedłem do komnaty z wielkim jaskiniowcem. W opisie (SS'20) napisaliście, że gobliny wtaszczają kamień z trzeciej półki skalnej. Napiszcie szerzej o co chodzi.

Jeden Goblin staje o poziom wyżej od drugiego, a ten niżej chwyta kamień. Gdy go już trzyma, stojący wyżej przejmuje skałę.

PHANTASMAGORIA — dzień 7

– Sypię Donowi proszkiem w oczy i biegnę na górę. Tajnym przejściem staram się dotrzeć do teatru, ale Don mnie łapie w korytarzu. Wcale nie czeka (jak napisaliście) w teatrze w peruce ze skalpu Harriett! Co jest nie tak?

Przede wszystkim wykonuj wszystkie czynności 7 dnia z prędkością światła. Z „trudnej" sytuacji zawsze jest wyjście – dobrze obserwuj, czy twój ruch spowoduje jakiś postęp w ucieczce. Jeśli nie, zostaniesz cofnięty o jeden ruch – w ten sposób możesz sobie utrwalić kolejność czynności. Uwaga! dzień siódmy możesz skończyć na kilka sposobów!

Wiosna była w tym roku wyjątkowo łaskawa. Ledwo skończył się ECTS oraz trzy polskie imprezy targowe, w Los Angeles rozpoczęła się największy na świecie show poświęcony grom. Odważyliśmy się tam pojechać by godnie reprezentować Polskę... a oto pierwsza część relacji.

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3 LOS ANGELES '96

Po powrocie z targów E3 mogłem tylko powiedzieć „Ufff" i zanurzyć głowę do wiadra z zimną wodą. Ponad czterystu wystawców i ponad 1700 nowych produktów, a to wszystko w pięciu olbrzymich halach centrum wystawowego w Los Angeles – 18 tys. kilometrów od domu. Wielki kraj i wielki rynek, a targi tak ogromne, że trzy dni w dniach 16-18 maja przeszły jak z bicza strzelił.

Wejście do jednej z pięciu hal wystawowych – West Hall. Już po kilkunastu minutach stoisz w tłumie.

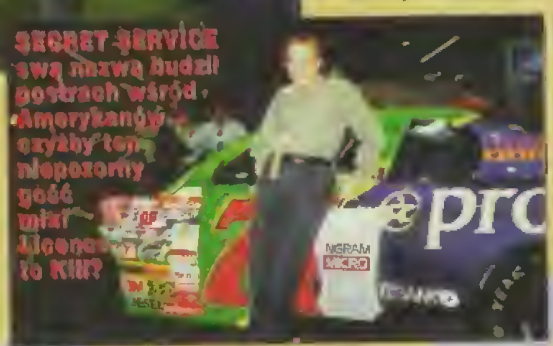
Electronic Entertainment Exposition (E3) to największe na świecie targi elektronicznej rozrywki. Zalicza się do niej automaty, gry konsolowe i komputerowe, a wśród nich także wszelkiego rodzaju oprogramowanie edukacyjne i pokrewne. Tegorocznym wydaniem E3 wkroczyło w drugi rok swej działalności, po wyodrębnieniu z odbywającego się od wielu lat Consumer Electronic Show (CES), która to wystawa poświęcona była również sprzętowi audio-video, moto, AGD itp. Okazuje się jednak, że hale Los Angeles już teraz są zbyt małe, by pomieścić wystawców lawinowo rozwijającego się rynku gier – cała powierzchnia była zarezerwowana już w listopadzie'95.

Rozmiar E3 skłania do zastanowienia nad amerykańskim rynkiem gier. Ocenia się, że co trzecia rodzina spośród 250-milionowej populacji Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej ma w domu komputer PC. Jest to największy i zarazem najzamożniejszy światowy rynek zbytu, na którym obowiązuje jeden język, jedno prawo i przepisy, jeden rząd i z grubsza jednakowe (niskie) podatki. To dlatego w Ameryce zlokalizowana jest przeważająca większość firm produkujących gry, a sumaryczne obroty wszystkich firm za rok 1995 przekroczyły 10 mld dolarów. Jest zrozumiałe, że Europa jako całość może być najwyżej na drugim miejscu.

Wędrówka po targach jest doskonałą okazją do porównań. Okazuje się, że w Ameryce występuje zupełnie inny układ sił i podział stref wpływów. Pozycje liderów obstawione są z grubsza przez tych samych potentatów, jak ELECTRONIC ARTS, ACCLAIM, GT INTERACTIVE czy stojące bardzo mocno na nogach VIRGIN. Swoim rozmachem zadziwiają prawie nie znane w Europie japońskie giganty NAMCO i KONAMI, można też znaleźć wiele dziesiątków firm, które w Europie nie pokazują się w ogóle.

Do pouczających wniosków prowadzi również obserwacja działań poszczególnych firm w porównaniu z ich sytuacją europejską. Jak powiedziałem, bardzo silny jest VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT, który ma ambicję do 1998 roku stać się najsilniejszą firmą świata; ELECTRONIC ARTS nie wypada aż tak błyszcząco, ale silnie zaznacza swą pozycję; GT INTERACTIVE, INTERPLAY, ACCLAIM, MINDSCAPE to firmy równie duże i równie skuteczne. Dużo ciekawiej jest w drugiej lidze – okazuje się na przykład, że bardzo mocno stoi PSYGNOSIS, który ma chyba najciekawszą ofertę tytułów na PC. Natomiast w krytycznej sytuacji jest MICROPROSE, o którym mówi się, że oprócz CIVILIZATION 2 nie wydał od ponad roku dobrego tytułu. Zerwanie z branżą gier ogłosiły SANCTUARY WOODS i SPECTRUM HOLOBYTE, jako powód podając straty finansowe. Na krawędzi stoi również LUCASARTS, który stracił już chyba całą dobrą opinię, a ich ostatnią dobrą grą było DARK FORCES. Wniosek płynie stąd taki: europejskie oddziały amerykańskich koncernów są osobnymi firmami i działają samodzielnie, a ich niepowodzenia czy też przejęcie przez inne firmy nie są w żadnym wypadku odbiciem sytuacji firm macierzystych.

W sektorze konsol idą duże zmiany. Piłka rozgrywana jest obecnie przez dwie drużyny – SEGA i SONY, na ławce rezerwowych czeka natomiast NINTENDO. Na E3 wyjaśniło się, że szala ostatecznie przechyliła się na korzyść SEGI. Drugiego dnia targów obie firmy ogłosiły obniżkę cen na PLAYSTATION i SATURNA do 199 dolarów. PSX jest jednak jedynym produktem SONY, zaś SEGA ma na rynku MEGADRIVE, GAME GEAR i 32X, a lada chwila wprowadza nową wersję SATURNA przystosowanego do pracy z Internetem. W sferze produktów SEGA jest również z przodu – druga generacja gier na SATURNA dystansuje jakościowo wszelką konkurencję, poza tym SEGA produkuje przecież automaty, a prezentacja VIRTUA FIGHTER 3 robiła bezsprzecznie największe wrażenie na całych targach. SONY nie mając zaplecza technicznego i dysponując produktem mającym ponad rok na karku, stawia na ilość, a to dzięki umowom z producentami gier, którzy obecnie prawie wszystkie przygotowywane na PC tytuły wydają też na PLAYSTATION. Gdzieś tam w cieniu czeka NINTENDO, którego konsola NINTENDO 64 (dawniej ULTRA 64) ma ukazać się w sklepach 30 września, jednak nawet o tym nie mówi się z pełnym przekonaniem. Jedyne, co może uratować NINTENDO to SUPER MARIO 64 – przygotowana specjalnie na pierwszy ogień gra robiąca tak wspaniałe wrażenie, że wiele osób właśnie dla niej kupi tę konsolę, która ma kosztować 249 dolarów. Wszystkie podane ceny dotyczą wyłącznie rynku USA; w Europie mogą być wyższe nawet o 50% (stosunek kursu funta do dolara). Będzie dobrze, jeżeli w Polsce za sprawą ceł i podatków ceny te nie przekroczą 100%.



SECRET SERVICE swą nazwą budzi postrach wśród Amerykanów – czyżby ten niepozorny gość miał licencję to KILL?

Mam nadzieję, że te informacje dały chociaż namiastkę tego, co działo się na E3. Do następnego numeru przygotowujemy największą w naszej historii relację, w której przeczytacie m.in. o tak elektryzujących grach jak np. CITY OF LOST CHILDREN, KING'S QUEST 8, ULTIMA ON-LINE, ECSTATICA 2, SCREAMER 2, DESTRUCTION DERBY 2, obejrzycie uzyskane przez nas niemal na wyłączność screeny z INTO THE SHADOWS, TERMINUS, NOIR, BEOWULF, PRIVATEER 2. Większość tych materiałów umieścimy też na CD'37. Dowiecie się również zakulisowych wieści, np.: QUAKE przesunięty na 1997 rok, TAKE 2 przeszedł do ACCLAIM, ukażą się dwie różne gry MAGIC THE GATHERING, pod koniec roku do kin wejdzie pełnometrażowy BEAVIS & BUTT-HEAD, a w przyszłym roku ukaże się nowa przygodówka B&B.

Jeżeli producenci chociaż w 50% zrealizują swe zapowiedzi, to do końca roku codziennie ukazywać się będą średnio dwie nowe gry. A jest na co czekać.

Marcin Przasnyski

Wielkie stoisko SEGI. Wprawdzie nie wolno było fotografować... ale sami rozumiecie – mydlenie oczu.

LEADING LAP

Od czasów F1GP wydanego przez MICROPROSE nie mieliśmy na Amidze wyścigu opartego na wektorach i systemie zmiennych kamer. Dopiero BLACK LEGEND postanowiło wypełnić lukę publikując LEADING LAP. Wyścig ten zapowiadany był w wersji na wszystkie Amigi. Ponieważ możliwości pięćsetki odbiegają od A1200, z obawą uruchamiałem grę.

Rozpocząłem sezon od wyboru kierowcy i jednego z trzech samochodów. Do dyspozycji jest bolid formuły pierwszej, samochód osobowy i opływowa maszynka przypominająca Lamborghini. Pierwsze tory okazały się igraszką, nie zawierały dużej ilości zakrętów i przeszkód. Dopiero dalej trasy zaczęły być bardziej urozmaicone i kręte. W międzyczasie następowały zmiany pór dnia, uwzględniono nawet wyścigi nocą, przy ograniczonej widoczności.

Gdy znudziła mi się jazda przy zastosowaniu kamery przedstawiającej tor z kabiny kierowcy, postanowiłem pobawić się trochę klawiszami funkcyjnymi. Dawały one kilkanaście kombinacji rzutów na rozpędzony samochód z uwzględnieniem efektownych, płynnych przejść z kabiny do widoku z lecącego nad torem śmigłowca. Tak wyglądają mordercze zmagania na torze wyścigowym.

Jeśli macie odpowiedni kabelek, to możecie połączyć dwie Amigi i z jeszcze większą rozkoszą żyłować maszyny. Polecam jednak granie z odrobiną FAST RAM lub najlepiej kartą turbo, bowiem można wtedy włączyć większą ilość detali. Na gołej A1200 preferowane jest granie przy najmniejszym poziomie szczegółów. Osiągamy wtedy dużą płynność animacji. Jedynym mankamentem gry jest ubogi panel opcji i płaskie tory. Aż prosi się o zastosowanie górek i nierówności. Na płaskim torze przy grafice 3D i widoku z kabiny mamy bardzo zawężoną widoczność i zdarza się, że przy dużej prędkości wpadamy na maruderów. Powoduje to utratę cennych sekund i ewentualne wypadnięcie z toru. Zaoszczędzono nam za to dylematu nad wyborem skrzyni biegów. Możemy korzystać tylko z automatu.

Grafika jest dość staranna wektory specjalnie nie przerośnięte, ze względu na możliwości procesora. Kwestia muzyczna jest ciekawa, szczególnie ostry gitarowy riff i uwagi podekscytowanego komentatora przy osiąganiu najlepszych czasów w danym okrążeniu. Przyczepić się muszę do efektów dźwiękowych, szczególnie pisku opon przy wchodzeniu w zakręt i ryku silnika podczas zmiany biegów. Po kilku godzinach stają się one zbyt drażniące.

Dla konesera wyścigów LEADING LAP może być ciekawą odmianą od SKID MARKS, WHEEL SPIN i innych maleństw błąkających się po ekranie. W tej grze mamy przynajmniej namiastkę dobrej symulacji.

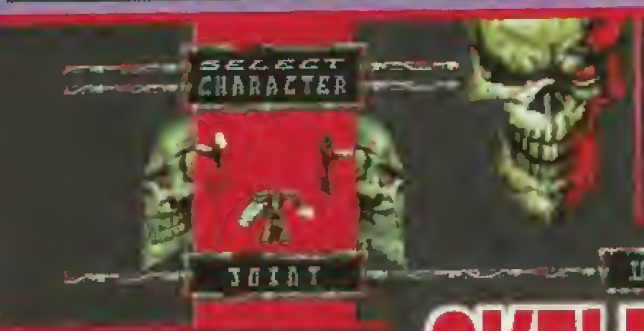
Witzik

Black Legend'95

A500/1200 2 dyskietki, 2 MB HD

świetne wyścigi z wektorową grafiką

75



SKELETON CREW

Tylko Ekipa Szkieleta jest w stanie pokonać wszystkie monstra mrowiące się w korytarzach smutku. Twoim zadaniem jest wybór jednej z trojga cybermegaistot i tak pokierować jej losami, aby żywy nie pozostał nikt. Jeśli masz u boku znudzonego kumpla to zaproś go do siebie i w duecie dokonajcie tego, co jest wam pisane.

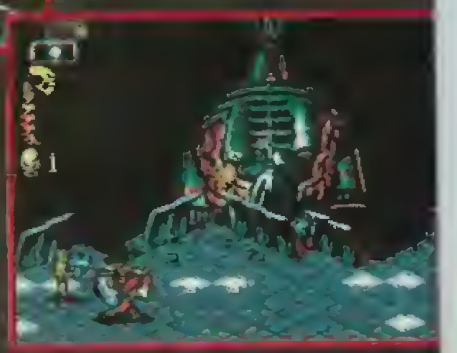
Akcja gry odbywa się w świetnie wykonanym futurystycznym świecie o daleko posuniętym stadium abstrakcji. Pokazana jest w izometrycznym rzucie 3D, świetnie się tu sprawdzającym. Wszystko dobrze widać, postacie są duże, a giwery sieją potężne zniszczenie. Każdy z bohaterów ma dwa rodzaje broni: szybkostrzelną spluwę i granatnik. Najlepiej z całym uzbrojeniem, dzięki swej potężnej posturze prezentuje się Joint, mój osobisty faworyt. Ten gigantyczny pacjent potrafi udźwignąć tony żelastwa i tak siać amunicją, że nic nie jest w stanie przeżyć.

Bombowo rozwiązany został system strzelania, sprawiający zwykle wiele problemów. Strzelanie uaktywniane jest z dwóch przycisków. Jeden wywołuje ciągły ogień i kręcenie się postaci wokół własnej osi zgodnie ze wskazówkami zegara, a drugi w przeciwnym kierunku. Tak więc bez konieczności ruszania postacią możemy siać potężnym strumieniem ognia w dowolnym kierunku. Jeśli wciśniemy dwa przyciski, to linia strzału będzie wyznaczać kierunek, w którym akurat zatrzymało się działko. Granaty uaktywniane są trzecim przyciskiem i wyrzucane tam, gdzie skierowana jest akurat sylwetka wojaka.

Całość składa się z sześciu bardzo urozmaiconych poziomów. Każdy z nich posiada wiele zakamarków, przejść po rampach, niespodzianek i niestandardowych pułapek. Na końcu każdego etapu czeka niezmordowany bonzo, dość trudny do załatwienia. Bardzo mi się podobały patenty ze zmieniającą się płaszczyzną rozgrywanej akcji. Z reguły w innych grach były to wielkie i płaskie jak placek połacie, których widok po osiemnastym kilometrze łażenia przyprawiał o mdłości.

Wszystko wykonane zostało należycie i wyraźnie. Troszeczkę szkoda, że w palecie tylko 32 kolory. Na CD32 można było wykorzystać ich zdecydowanie więcej. Jeszcze lepsza jest muzyka, która po prostu kosi. Wyrąbane w kosmos motywy i beaty zespolone ze sobą w jednym kawałku genialnie pasują do mrocznej atmosfery. Granie połączone z namiętnym wsłuchiwaniem się w muzykę przenosi bezpośrednio na plac z psychogenicznymi mutantami. Daje się odczuć ponoszącą nas w specyficznym rytmie dzidzię. Właśnie to mi się podoba – umiejętność wciągnięcia gracza przez audiotracki prosto do gry.

Witzik



Core'95

80

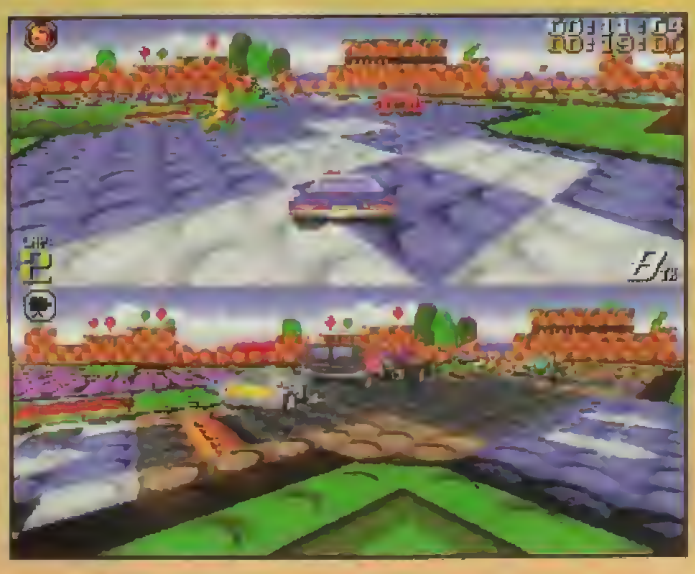
XTREME RACING

Nieznana dotąd scenowa grupa SILTUNA SOFTWARE wyznaczyła nową jakość wyścigów na Amigę. Stare techniki kodowania charakterystyczne dla LOTUSA oddchodzą powoli w niepamięć. Ich miejsce zajmują nowe, czego najlepszym świadectwem jest XTREME RACING – wyścigi z teksturowaną grafiką i wieloma niespotykanymi dotychczas cechami.

Zasadą gry jest pokonanie przeciwników w czterech dostępnych trybach. Pierwszym jest pojedynczy wyścig, który posłużyć może do zapoznania się z trasami, samochodami i opcjami. Drugim są trzy rodzaje zawodów odbywających się w systemie pucharowym. Różnią się one poziomem trudności i rodzajem torów. Wyższy poziom oblituje w większą liczbę przeszkód i coraz bardziej pokręcone trasy.

Kolejnym trybem są mistrzostwa polegające na przejechaniu wszystkich dwunastu tras i skompletowaniu jak największej ilości punktów decydujących o klasyfikacji generalnej. Dodatkowo przewidziano możliwość zbierania porozrzucanej na trasie marmony w celu rozbudowy samochodu. Ostatni i zarazem najbardziej kozacki jest tzw. DEATH MATCH. Jak sama nazwa wskazuje, musisz w tym trybie ukatrupić jak najwięcej istot dwunożnych, łącznie z beztrosko hasającymi po trasie lemmingami, lub rozwalać inne samochody!!! Wybór należy do ciebie.

W każdym z trybów przewidziano opcję grania aż w 8 osób. Po 4 na jedną Amigę, które połączone muszą być ze sobą przez kabelek lub przez modem. Wówczas ekran dzieli się na cztery części. Jeśli będziemy grać w dwie osoby, to będzie on oczywiście podzielony na pół. Podczas morderczych wyścigów, w których nie ma żadnych ograniczeń, zbiera się mnóstwo ciekawostek w postaci dopałek, broni, bomb, czy wrednych owiec-kamikadze. Najlepsze w tym wszystkim jest to, że nigdy nie wiadomo co akurat zebraliśmy, ponieważ najpierw musimy najechać na pole ze znakiem zapytania. Dopiero wtedy komputer losowo przydzieli nam zdobycz. Oddzielnie potraktowano sytem turbosów, gdzie samochód dostaje przysłowiowych skrzydeł po przejechaniu prostokącika ze strzałką.



Dwanaście tras to jeszcze nie wszystko. Przy dobrych wynikach i po zainkasowaniu kilku konkretnych elementów będziemy mogli pościgać się na kilku ukrytych, bonusowych torach. Wszystkie, łącznie z bonusowymi i z „pojedynku śmierci" posiadają rewelacyjną grafikę i wykonanie. Różnią się kolorystycznie, rodzajem nawierzchi, stopniem trudności i przede wszystkim sceneriami. Ich zróżnicowanie jest wręcz fenomenalne. Wyobraź sobie, że zaczynasz na drogach pośród łąk i z widniejącym w oddali miastem, następnie wjeżdżasz na archipelag wysp w klimacie zwrotnikowym, a kończysz w cybernetycznej, duszne j i ciemnej kolorystyce wielkomiejskiego przemysłu z okalającymi cię zbiornikami żrącego kwasu.

Panel konfiguracyjny zaszokował mnie możliwością dostosowania gry do najbardziej wybrednych preferencji. Połapanie się w nim zajmuje sporo czasu. Wybiera się rodzaj zawodów, ścieżkę dźwiękową (techno, dance, rave, rock), jeden z ośmiu samochodów (Ferrari F40, Lotus, Pick UP, Garbus) i tryby wyświetlanej grafiki. Przy trybach trzeba się nieźle napocić, gdyż złe skonfigurowanie przy słabej mocy sprzętu będzie oznaczać anemiczne działanie programu. Nie martwcie się. Każdy optymalnie dopasuje możliwości programu do sprzętu. Można tu ustalić wielkość wyświetlanych pikseli, włączać tła, detale w postaci tumanów kurzu i zrywanej trawy przy ruszaniu z piskiem opon. Po ustawieniu najmniejszych pikseli, pełnego ekranu i włączeniu szczegółów na maksa oniemiałem z zachwytu. Wszystko wyglądało ślicznie! Najbardziej jednak spodobała mi się możliwość zmieniania kamer podczas jazdy oraz obniżenie lub podwyższenie punktu widzenia toru.

Wynika stąd, że przed naszym okiem nic nie jest w stanie się ukryć. Teksturowana grafika 3D uczyniła w sprawnych rękach cuda.

Program działa tylko na Amigach z kościami AGA, czyli na A1200 i A4000. Golutka A1200 kiepsko radzi sobie z tak bogatą grafiką i nie potrafi wyświetlić jej w całej okazałości. Jeśli już tego dokona to szybkość działania programu będzie szwankować. Sprawdziłem program na kilka możliwości. Szybkość działania gry i jakość grafiki zadowoliły mnie w stu procentach dopiero po zaaplikowaniu komputerowi niezłej karty turbo. Ale spoko!!! Zwykła pamięć fast też wystarcza.

Uwaga, uwaga, uwaga!!! Wiadomość z ostatniej chwili. Prawdopodobnie w trakcie drukowania numeru ukaże się na rynku UPGRADE do starej wersji czyniąc zeń XRv2.0. Przeglądałem wersję demonstracyjną i muszę przyznać, że poczyniono tam sporo zmian. Przede wszystkim przyspieszono engine 3D, wyeliminowano błędy, dodano 20 nowych tras, zainstalowano potrzebne wskaźniki i liczniki, zmieniono parametry samochodów.

Wicik

Black Legend'96

AMIGA 1200/4000 3 dyskietki, 2.5 MB HD

Autoryzowany dystrybutor MarkSoft (Amiga) 61 zł

Komentarz: świetne wyścigi dla kilku osób, totalna wyżywka

W poprzednim miesiącu opisałem dwa poziomy tej ciekawej przygodówki – dziś dokończenie.

THE GALLERY (BOMAL)

Weź klucz i leżący na prawo worek z cementem. Ponad nim jest charakterystyczny fragment podłogi. Zerwij go i podnieś pudełko zapałek. Z pokoju wyżej przywłaszcz sobie TOY BLOCK oraz znajdującą się pod posadzką flaszeczkę życiodajnego eliksiru, a z pokoju obok kluczyk do skrzyni. U stóp trumny znajduje się skrawek zapisanego papieru. W pomieszczeniu poniżej otwórz drzwi wystającą ze ściany dźwignią i wrzuć worek z cementem do betoniarki.

Otwórz dźwignią kolejne wrota i weź stertę kamieni zza skrzyni. Teraz w dół. Obok taśmociągu jest grobowiec pana Arsona Molara. Niech zniknie na nim pudełko zapałek. Poniżej taśmociągu spod posadzki wydobądź dźwigienkę, idź na dół i przekrocz fioletową plamę. Weź lornetkę i flaszeczki z eliksirem życia. Małym kluczykiem otwórz skrzynię. Znalezioną w niej rynienkę umieść pomiędzy betoniarką a zbiornikiem. Napełnij betoniarkę wodą. Teraz udaj się do pokoju gdzie zaczynałeś poziom i zmiel na piasek kamienie. Wrzuć je do cementowej ciapy i zabeltaj. Powstała zaprawa idealnie pasuje do rozwalonego fragmentu posadzki w pomieszczeniu, gdzie zaczynałeś.

Śmiało otwórz kluczem z czachą drzwi na lewo i podnieś flaszkę z życiodajnym płynem, a potem przeczytaj książkę o zombi. Kilka kroków niżej umieść w ścianie dźwigienkę i otwórz drzwi. Z pomieszczenia weź pułapkę na duchy oraz leżący za odkurzaczem kawałek drewna. Na dole pod posadzką znajdziesz kolejny karteluszek z napisem WHERE IS M? Wróć do skrzyni na zabawki (obok trumny z wampirem). Postaw przed drzwiami na lewo pułapkę na duchy i wrzuć do skrzyni TOY BLOCK. Schowaj do kieszeni złapanego ducha i wydobądź spod posadzki muchę.

Złóż na grobowcu Prahesa Seatormilesa lornetkę, podnieś kurz jajko i opuść dźwignię, wystającą ze ściany. Udaj się jak najdalej w dół aż dojdziesz do maszyny przechowującej duchy. Uwięź w niej ducha i zachowaj pustą pułapkę. Włóż do gniazda (jest obok magnetofonu) znalezione jajko i poczekaj aż zacznie się wysiadywać kura. Dzięki temu manewrowi możesz teraz śmiało wydobyć z posadzki butelczynę z życiodajnym płynem. Wrzuć na pajęczynę (tam gdzie zaczynałeś poziom) muchę i weź pająka, którego z kolei zamień w fioletowej maszynie stojącej obok mumii na maluśki kluczyk. Otwórz nim skrzynię znajdującą się obok magnetofonu. Twoim oczom ukaże się dźwignia, którą zaraz wykorzystasz.

Najpierw wyjdź drzwiami w lewym dolnym rogu pokoju, gdzie zaczynałeś poziom. Gdy dojdziesz do rozlewiska śmierdzącej substancji, wybierz drogę na prawo. Teraz znalezioną dźwignią otwórz drzwi i podnieś znajomą butelczynę. Dwa kroki niżej jest wnęka. Na stojącej tam tokarce obrób prostokątny kawałek drewna, który stanie się kołkiem. Na dole korytarza jest dziura w posadzce. Zamień ten fragment i powiększ swą kolekcję o kolejną butelczynę. Jeszcze niżej otwórz drzwi przy pomocy dźwigni w ścianie. Powinieneś znaleźć się w komnacie z odkurzaczem.

Udaj się do trumny z wampirem i daj mu zaostrzony kołek. W zamian otrzymasz sztuczną szczękę, której przeznaczeniem jest krypta Arsona. Weź z niej napój odwagi i wypij go przed obliczem zombiego. Przeczytaj karteluszek z PLEASE MOVE i udaj się na lewo. Weź mosiężny dzwonek i idź cały czas na dół do miejsca, gdzie leży partytura. Na lewo jest dźwignia, po opuszczeniu której otworzysz drzwi do komnaty z odkurzaczem. Na krypcie Brahmsa zamień partyturę na klucz. Z komnaty gdzie startowałeś pójdź do skrzyżowania języków fioletowej cieczy. Obierz drogę na lewo, otwórz drzwi kluczem i weź kasetę magnetofonową oraz butelkę. Pomiędzy ducha i telefon postaw pułapkę i skorzystaj z drugiego telefonu. Zapakuj do inwentarza złapanego ducha. Z prawego górnego rogu pomieszczenia wyjrzeb z podłogi tuk oraz weź stojący za nim mosiężny dzwonek. Na krańcu korytarza jest książka. Połóż na niej karteczkę z niedokończonym napisem, a zamieni się ona w pełnowartościową informację.

Na krypcie Doctora Love pozbądź się tuku. Odpal kasetę w magnetofonie i weź powstały z kury pierzasty puch. Pozbądź się ducha z pułapki i zostaw pustą na później. Potem stań przed zombim i spytaj go WHERE IS MESTOPHILES? Koleś otworzy ci wrota. Podnieś karteczkę z napisem IS ANYBODY HERE? Przejdź parę metrów w lewo i na stoliku obok mumii połóż dwa miedziane dzwonki. Następnie podnieś czapkę Św. Mikołaja i otwórz kolejne wrota dźwignią wystającą ze ściany. Udaj się po rakietę tenisową.

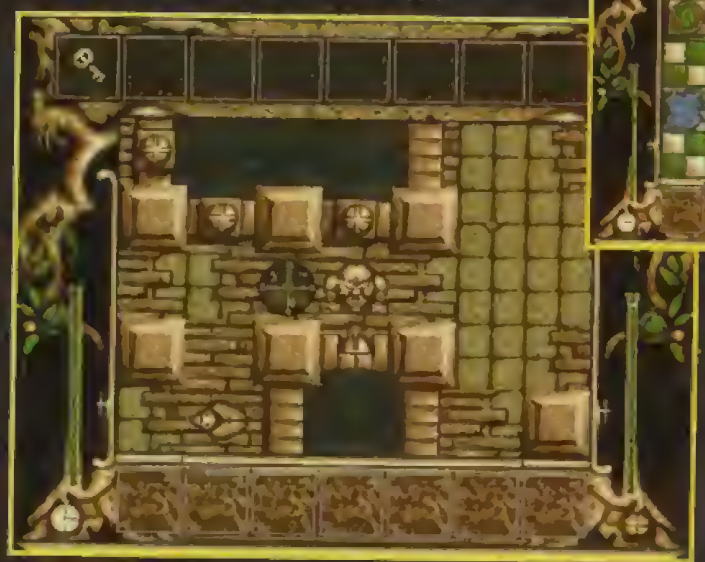
Pod podłogą znajdziesz kolejną flaszeczkę życiodajnego płynu. Tam gdzie załatwiłeś dwa duchy, połóż na krypcie Nicholasa Kissa czapkę Mikołaja, zaś u Martiny Bronte rakietę tenisową. Udaj się do taśmociągu i połóż na ziemi pierzasty puch. Potem opuść dźwignię w ścianie. Teraz podnieś szkło. Udaj się z nim do komnaty ponad tą z okurzaczem. Znajduje się tam stół z dwoma odpowiedziami – YES i NO. Połóż szkło i przeczytaj karteczkę z pytaniem IS ANYBODY THERE? Zgarnij stetoskop i torebkę. Torebkę wsadź do odkurzacza, a stetoskop do krypty Doctora Love. Trzeci miedziany dzwonek zamień na ostatni wolny stolik obok mumii i odpal muzykę przez opuszczenie dźwigni za twoimi plecami. Szczęśliwa mumia obdaruje cię kluczykiem, który otwiera złote drzwi z lewej strony.

Wszedłeś teraz do labiryntu, w którym musisz znaleźć srebrny klucz. Uważaj na poziom energii. Otwórz kluczykiem drzwi znajdujące się poniżej wampira pilnującego kalendarza. Weź kwiatek i udaj się do wyjścia w prawym górnym rogu. Otwórz wrota, nad którymi przebywa duch i z sąsiedniego pokoju przywłaszcz sobie karteczkę z napisem KANSAS oraz kieliszek. Napełnij go markową brandy w dystrybutorze w komnacie, gdzie ostatnio kombinowałeś ze szkłem. Uspokój nalewką zszokowaną mumię, od której otrzymasz miksturę złodziejstwa. Wychłeptaj ją przed obliczem wampira pilnującego kalendarza i najzwyczajniej w świecie świśnij mu go. Kalendarz połóż na stole przed odkurzaczem. Po pojawieniu się ducha włącz go i zanieś złapanego tak ducha wampirowi chcącemu żony. Krwiopijca z wdzięczności obdaruje cię lustrzanym czarem.

W pomieszczeniu z telefonami włóż do wazonu kwiatki, a pojawi się zombi. Połóż na podłodze lustrzany czar i weź pierścień Mestophilesa. Idź do pentagramu, obok którego stoi stół. Stań na nim i przeczytaj WHERE IS MESTOPHILES? Pojawi się przed tobą prawdziwy diabeł. Połóż więc na stole złoty pierścień i weź jemiołę. Jemiołę zamień na grobowcu Nicholasa Kissa na miksturę niewidzialności. Idź do muzykalnej mumii, potem na sam dół korytarza. Wypij miksturę niewidzialności i podnieś kartkę z napisem HE'S INNOCENT oraz miksturę telekinezy.

Skieruj swe kroki do wampira pilnującego kalendarza. Po lewej stronie jest rząd trzech drewnianych stołów. Wypij miksturę telekinezy i powiedz PLEASE MOVE, po czym schowaj do kieszeni miksturę sprawiedliwości. Stań na drugim pentagramie i przeczytaj ulotkę o KANSAS. Zostaniesz przeteleportowany do dwóch mumii i stojącego między nimi zombiego. Wypij miksturę sprawiedliwości i wygarnij zombiesowi HE'S INNOCENT. Podnieś z ziemi jego pysk i śmignij do MESTOPHILESA. Na stole stojącym przed jego obliczem zamień pysk na książkę. Książkę zmień w antenę telewizyjną przy pomocy krypty Martiny Bronte.

Pomiędzy ostatnim duchem a telewizorem postaw pułapkę. Na odbiorniku umieść antenę. Zgarnij blokowany przez niego klucz. Niedobrego ducha zutylizuj w pochłaniarce na zjawy. Przepełniona maszyna zrani cię. Podnieś z podłogi własną krew i skieruj się do MESTOPHILESA. Otwórz kluczem drzwi w lewym dolnym rogu. W paszczy monstrum dokonaj zamiany krwi we własną duszę. Duszę połóż na stoliku przed obliczem MESTOPHILESA. Spowoduje to otwarcie wrót. Idź tam, a znajdziesz się w ostatnim poziomie.



KING'S CHAMBER (SAMOL)

Podnieś żarówkę i od razu po wyjściu spod posadzki wydostań wieniec laurowy. Niedaleko ukryte jest jeszcze jabłko. Za drzwiami po lewej leży książka, a pod nią kolejny fragment posadzki do zerwania, kryjący czar wygnania. W lewym krańcu korytarza siedzi brodaty dziadek. Zgarnij mu ze stołu cukierka. Skieruj się teraz w dół w celu zdobycia księgi mikstur. Skręć znowu w lewo i po otwarciu drzwi weź z lewego górnego rogu komnaty PRISMATIC

VALHALLA

BEFORE THE WAR

ORB. Połóż go na dowolnym z ołtarzy mających w swym wizerunku piorun.

Wróć do pomieszczenia ze stołem, na którym stoi lampa. Połóż u stóp królewskiego rycerza czar wygnania i wkręć żarówkę w lampę. Pozwoli ci to wziąć blokowaną przez wojaka karteczkę. Przeczytaj ją mnichowi i skorzystaj z jego buteleczki z życiodajną miksturą oraz jabłka. Nadszedł czas na przekroczenie pasma niebieskiej cieczy. Gdy będziesz przez nią przechodził uważaj, aby w odpowiednim momencie uzupełnić swoją energię. Na grobowcu połóż wieniec laurowy i kwiatek, po czym weź buteleczkę z życiodajną miksturą i klucz. Kluczem otwórz drzwi po prawicy tyszejącego mnicha. Pogadaj z dworzaninem, potem sprzątnij mu ze stołu cukierka. Przy wyjściu z pokoju obok pianina jest wystający fragment posadzki. Wydostań spod niego sztuczne ognie. Podobnej operacji dokonaj po przejściu kilku kroków w prawo (różaniec). Na FOUNTAIN of CONFESSION dokonaj wymiany różańca na modlitewnik. Z kolei na krypcie EVE HOLLYWORDSA wymień modlitewnik i jabłko na kij. Kijek wsuń w dziurę znajdującą się w ścianie w przeciwległym krańcu korytarza z pianinem. Otwórz wrota i wyciągnij ukryty w posadzce balon oraz miecz Excalibura. Miecz złóż na ręce Pani Jeziora, weź czar wygnania i opuść dźwignię wystającą ze ściany. Przed obliczem królewskiego rycerza połóż czar wygnania, zaś do stolika z cukierkami cukierek. Teraz przywłaszcz sobie blokowaną przez niego kartkę oraz zegarek spod podłogi.

Balon napełnij powietrzem korzystając z urządzenia z wizerunkiem dmuchającego pyska. Potem połóż napompowany balon przed dworzaninem cierpiącym na czkawkę. Uleczywszy go dostaniesz w nagrodę obrazek. Zamień go na FOUNTAIN OF GEMINI na butelczynę z nalepką K jak wódKa. Zagłęb się w korytarz odchodzący w dół od pianina. Obciągnij wódeczkę i porusz dźwignią z lewej strony. Z pokoju ze śpiącym królewiczem weź tabliczkę czekolady, a spod podłogi karteczkę z napisem BABY'S CRYING. W komnacie niżej jest mnich i róża. Weź różę, potem leżący niedaleko klucz. Na sam koniec pogadaj z dworzaninem. Po gadce weź jeszcze ze stołu słowika. Wróć do komnaty z mnichem i królem i skieruj się w prawo w celu otwarcia drzwi przy pomocy dźwigni wystającej ze ściany. Przeprawiwszy zabójczy strumyk i spod posadzki wyciągnij kawałek papieru z napisem YOUR TANNOY'S BROKEN. Na krypcie rycerza FAWKES ECLAIR połóż sztuczne ognie.

Kluczem otwórz drzwi znajdujące się po prawej stronie od pianina. W pomieszczeniu wydłub z posadzki ciastko kremowe, które zamień na krypcie rycerza FAWKES ECLAIR na wyszczuplającą miksturę. Z nią udaj się do komnaty z wagą. Opróżnij flakonik i stań pomiędzy dwoma skrzyniami. Z otwartych skrzyń weź kij i zapisany kawałek papieru. Udaj się korytarzem w prawo, do samego końca, gdzie zrób pożytek z kija wtykając go w ścianę. W komnacie zerwij posadzkę w celu powiększenia ekwipunku o czar wygnania. Słowika zamień w apteczce na pastylkę od bólu gardła. Udaj się kilka kroków w lewo, podnieś miksturę bezpieczeństwa, otwórz wrota, wypij miksturę w celu bezpiecznego wzięcia kondensatora. Daj tabletkę dworzaninowi, który stracił głos. Otrzymasz w zamian karteczkę z zapisem nutowym.

W pokoju z kilkoma ołtarzami znajduje się laser. Włóż doń kondensator. W pomieszczeniu, gdzie spoczywa wiecznym snem FAWKES ECLAIR jest kwadratowa decha z gwoździami. Podziurkuj nimi karteczkę z zapisem nutowym. Tak spreparowaną połóż na pianoli w celu odegrania muzyczki. Z otwartej skrzyni weź miksturę tworzącą z zapijaczonego głosu cudowny sopran. Szczęśliwy pomknij do dworzanina żądającego abyś wyśpiewał mu hasło. Wypij tę miksturę i przeczytaj karteczkę z napisem I LOVE YOU. Koleś okaże się sodomitą, ale za to otworzy ci wrota. W środku utnij sobie pogawędkę z mnichem. Obok, pod podłogą leży kluczyk do skrzyni. Poniżej mnicha siedzi na stołku królowa. Pogadaj z nią, weź biżuterię, i daj jej różę w zamian za list. List połóż na stole przed królem, który po rozkazie przyniesienia mu berła obdaruje cię aparatem słuchowym. Z wdzięczności za aparat słuchowy niedosłyszący dworzanin da ci miksturę ciszy.

Tam gdzie zamieniłeś słowika na pastylkę, otwórz skrzynię malutkim kluczykiem. Wyjmij z niej pędzel i połóż go na krypcie pana QUASI DA VINCI. Stań przed obliczem piszczącego dworzanina. Wypij miksturę ciszy, po czym przeczytaj I LOVE YOU. Otworzą się drzwi. Wejdź do środka. Z podłogi podnieś obrazek i otwórz drzwi. Na fontannie przeciwstawień (tam gdzie leży apteczka) zamień obrazek na szmaragd. Korytarzem w lewo od tego pomieszczenia dojdziesz do pudełeczka na biżuterię i rycerza zakutego w zbroję. Przed wojakiem połóż czar wygnania, zaś do pudełeczka biżuterię. Droga wolna, więc z podestu możesz teraz wziąć miksturę skruchy (etykieta C). Wolne miejsce na podeście aż prosi się o szmaragd. Gdy kolejna przeszkoda zostanie zneutralizowana, podnieś miksturę zmieniającą ego (etykieta B). Przed osobą mnicha stojącego obok króla wypij miksturę skruchy, następnie popatrz na niego. Udostępni ci on ze skrzyni królika, którego przeznaczeniem jest oczywiście czarodziejski kapelusz. Magia spowoduje, że będziesz mógł obciążyć swe kieszenie miksturą czyniącą z ciebie strzelca wyborowego (etykieta I) oraz sztuką ciała niebieskiego. Ciało niebieskie pozostaw na jednym z kilku ołtarzy z symbolami piorunów.

W pomieszczeniu gdzie dziurkowałeś kartkę wypij miksturę zmieniającą ego i pogadaj z mnichem. Weź ze skrzyni bonito w celu wręczenia go królowi. Otrzymasz za to królewską monetę. Wróć do komnaty gdzie mnich udostępnił ci bonito. Wypij miksturę z etykietą I i strzel z muszkietu. Wejdź do pomieszczenia gdzie przed chwilą otworzyły się drzwi, spod posadzki wydostań parasolkę, a na końcu korytarza na lewo od torowiska otwórz wrota.

Na królewskiej fontannie (powyżej pianoli) zamień królewską monetę w ANKH. W pokoju królowej zamień na egipskiej fontannie ANKH w szmaragd. Drogocenny kamień połóż na podeście, który blokował ci dojście do drugiego obrazka. Obrazek zmień na krypcie jegomościa QUASI DA VINCI w czar wygnania. Po lewej stronie od komnaty królowej są zamknięte drzwi i ścienny dzwonek. Pod drzwiami połóż czar wygnania i zadryndaj. Wejdź teraz śmiało do zostawionej otworem komnaty i zatruj w roztworze cyjanku czekoladę, na barometrze przemień parasolkę w szmaragd. Poczęstuj tak spreparowaną czekoladą królową. Nieżywa biedaczka zostawi tobie karteczkę z czterema cyframi. Drogocenny kamień tak jak poprzednie połóż na pragnącym tego podeście.

Wreszcie będziesz mógł przystąpić do splądrowania kolejnego miejsca. Twoim łupem musi paść mikstura z etykietą F i czar wygnania ukryte w podłodze oraz bateria. Przeczytaj mnichowi strzegącemu dwóch skrzyń karteczkę z cyframi. Udostępni ci on ich zawartość w postaci sztuki ciała niebieskiego i świętego ducha. Idź do pomieszczenia wypełnionego ołtarzami z symbolami piorunów i połóż na dowolnym ciało niebieskie. Następnie świętego ducha pozostaw na ojcowskiej fontannie, zaś baterię naładuj w ładowarce. Załadowaną baterię włóż do silniczka napędzającego model ciuchci. Po przejechaniu przez nią kilku metrów będziesz mógł przywłaszczyć sobie miksturę z etykietą G. Wypij ją stojąc u nóg łóżeczka z królewskim potomkiem. Teraz śmiało weź symbol słońca i zneutralizuj go w ojcowskiej fontannie.

Wejdź w górne drzwi, po wypiciu mikstury z etykietą F przeczytaj mnichowi kombinację cyfr z karteczki. Dwie skrzynie stoją teraz otworem. Opróżnij je z ciała niebieskiego i kielicha. Powróć do pomieszczenia z modelem kolejki i postaw przed rycerzem czar wygnania. Napełnij kielonek płynem zawartym w beczce. Gdy spragniony rycerz zniknie, weź pilnowany przez niego kluczyk do skrzyni. Otwórz nim skrzynię w pokoju małego księcia. Następnie przeczytaj znalezioną tam książkę i zamień ją przy fontannie Einsteina w miksturę z etykietą A. Wypij ją i rozwiąż napotkany wcześniej na swej drodze test na inteligencję. Z otwartej, dzięki twemu genialnemu wynikowi skrzyni weź superklej. Idź jeszcze raz do komnaty przepełnionej podestami z piorunującymi symbolami i połóż gdzie trzeba ciało niebieskie, zegarek na przystosowanym do tego stanowisku, a superklej przed stanowiskiem. Do tuby umieszczonej w ścianie przeczytaj I'VE FOUND YOUR WATCH. Król przykleił się do kleju. Tobie nie pozostaje nic innego jak włączyć kondensator i patrzeć, jak jego wysokość smaży się i skwierczy na patelni jak skwareczka!

Wicik

Vulcan'95
AMIGA 500/1200 · 6 dyskietek, 5 MB HD
47 zł

TRACKSUIT MANAGER 2

Nie jest dziwne, że producenci szukają nowych metod i pomysłów na przyciągnięcie graczy do managerów piłkarskich. Jedni starają się traktować tę dziedzinę obszernie, inni przekrojowo, skupiając się na pewnym wycinku problemu. Poszukiwania te nie przyniosły jednak żadnych konkretnych rozwiązań, bowiem to gracze po ukazaniu się tytułu decydują – kupować czy nie kupować. Do tego trendu zalicza się również najnowsze dziecię ALTERNATIVE SOFTWARE, które charakteryzuje się położeniem większego nacisku na pewne aspekty kosztem pominięcia innych, często spotykanych w managerach.

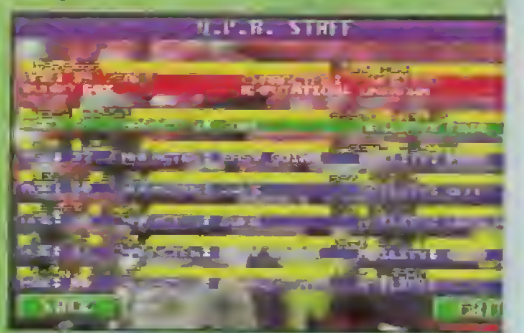
Twoim zadaniem jest osiągnięcie jedną z drużyn angielskich jak największych sukcesów na arenie krajowej i międzynarodowej. Możesz zacząć od dowolnej ligi lub wystartować od razu zespołem z Premier League. Lepsza liga wyznaczać będzie automatycznie stopień trudności zabawy. Rozgrywki prowadzisz na pięciu płaszczyznach, tzn. zasadniczo występujesz w lidze angielskiej, dodatkowo bierzesz udział w pucharze ligi i pucharze Coca-Coli. Zajęcie pierwszego miejsca w lidze lub wywalczenie jednego z krajowych pucharów jest premiowane możliwością uczestnictwa w europejskich pucharach.

Nie jesteś obciążony koniecznością zdobywania funduszy na działalność klubu i drużyny, nie masz na głowie stadionu, słowem – forsa sama się organizuje i uzależniona jest jedynie od wyników drużyny. Położono za to większy nacisk na inne aspekty futbolu. Pierwszym jest oryginalne potraktowanie sprawy nabywania zawodników. Można tego dokonać na krajowym rynku transferowym lub skorzystać z graczy zagranicznych. Uwzględniono tu wszystkie liczące się kraje europejskie łącznie z Polską. Nazwiska wszystkich graczy w większości pokrywają się z rzeczywistością. Drugą metodą pozyskiwania piłkarzy jest zlecenie wyszukania interesującego cię piłkarza przez wyspecjalizowanych do tego łowców talentów. Służą do tego odpowiednie wskaźniki określające co taki koleś powinien potrafić, ile ma mieć lat, itp. Gdy trafisz na odpowiedni narybek i odpowiednio go oszlifujesz, to po kilku sezonach, a czasem od razu możesz spodziewać się zbudowania świetnej drużyny. Jest to idealne rozwiązanie gdy zaczynasz w niższej klasie i nie stać cię na zakupienie kilku dobrych zawodników.

Każdy gracz jest traktowany indywidualnie, ze względu na różne charaktery, charyzmę i wartości czysto piłkarskie. O każdym kopaczu dowiadujesz się z przebogatych statystyk, pozbawionych na szczęście wartości liczbowych na korzyść przejrzystych słów. Do dyspozycji mamy kilkanaście wariantów taktycznych, ustawień, sposobów krycia, podań, wślizgów określających sposób gry zespołu. Sam mecz odbywa się w otoczce dymków wydobywających się z ust dwóch komentatorów i minimalnego boiska z przesuwającym się po nim jaśniejszym pasem, który pokazuje gdzie akurat znajduje się piłka. W trakcie meczu mamy możliwość zmiany taktyki i ustawienia, bez konieczności czekania na koniec pierwszej połowy.

Wszystkie dostępne opcje są przedstawione w systemie dobrze narysowanych ikon. W tle większości z nich znajdują się digitalizowane zdjęcia z ciekawszych meczów Premier League. Dźwięk za to jest nawet jak na manager ubogi.

Wicik



Alternative'96

AMIGA 500/1200 — 3 dyskietki

Za: prostota obsługi + bogate statystyki = koniec narzekań na brak dobrych gier managerskich

Gametek'95

AMIGA 1200 — 11 dyskietek, 14 MB HD

Za: grafika, animacja, ciosy

Przeciw: mało samp!

2 x STREET FIGHTER 2

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO + THE NEW CHALLENGERS

Zupełnie niespodziewanie zaskoczeni zostaliśmy aż dwoma nowymi wersjami STREET FIGHTERA na Amigę, wydanymi samodzielnie przez dwie niezależne od siebie firmy. Różnice pomiędzy tymi tytułami są zasadnicze, chociaż dotyczą bardzo popularnego ostatnio mordobicia.

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO ANIMATED EDITION

STREET FIGHTER powstał wiele lat temu w japońskiej firmie CAPCOM jako zupełnie prozaiczne mordobicie z lat osiemdziesiątych. Dopiero wersja 2 i późniejsza SUPER oraz jeszcze późniejsza TURBO zarządziły na całym świecie. Pisał o tym zresztą Gulash w KOMPENDIUM WIEDZY.

Od prawie roku dostępna jest oczywiście jej wersja na PC, a teraz doczekaliśmy zasłużonej konwersji wykonanej tak wzorowo, że jej poziomem zaskoczony był sam mistrz.

Screeny z filmu Street Fighter

Uwagę zwraca piękna i kolorowa grafika, wykorzystująca pełnię możliwości drzemiących w kościach AGA, będąca niemalże idealną kopią z automatów. Problem sterowania został również pokonany wzorowo, bowiem można albo podłączyć pad od CD32, albo korzystać z tandemu joy+klawiatura. Ponadto dzięki specjalnym opcjom, gra daje się skonfigurować do możliwości sprzętu, na jakim została uruchomiona.

Dzięki perfekcyjnej konwersji grę można śmiało zarekomendować wszystkim miłośnikom mordobić. Właśnie tak powinny działać gry na Amigę – szybko, płynnie, bez zawieszania się. SSF2TAM to zupełnie nowa jakość, po stokroć lepsza od Amigowskiej wersji wszystkich Mortali razem wziętych.

Działają wszystkie ciosy oraz combosy (SS'25/26). Gorąco polecam Świetnego Ulicznego Wojownika 2!

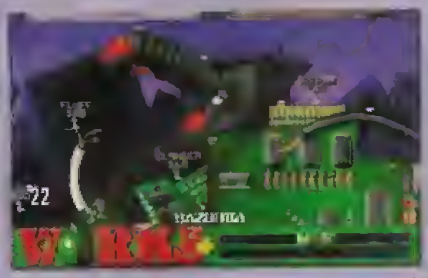
Konwersja: HUMAN SOFT

SUPER STREET FIGHTER 2 THE NEW CHALLENGERS

Dziwna to w sumie wersja i dziwny tytuł, którego próżno szukać wśród jakichkolwiek wydań na inne komputery i na automaty. W porównaniu do SSF2T sygnowanego przez GAMETEK, wersja wydana przez U.S.GOLD ogromnie się różni graficznie i w ogóle stylem wyko-

WORMS REINFORCEMENTS

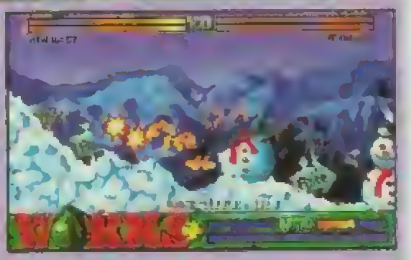
„To co dobre jest wieczne" – głosi stare przysłowie, które niestety nie sprawdza się na twardym i bezkompromisowym rynku gier. Pamiętacie DOOM? Był to przecież wielki hit, jednak dziś uznawany jest za relikt przeszłości, co najwyżej za pierwowzór dzisiejszych produkcji. Co prawda ID SOFT uderza (za rok) z jeszcze nie stworzoną, ale już legendarną QUAKE, ale to już temat na zupełnie inną historię... Cały komputerowy software gna do przodu, najbardziej liczą się teraz filmiki FULL-MOTION-VIDEO, a na początku tego „pościgu" pojawiły się one – WORMS.



Gra, mimo sporej ilości animowanych „jajcarskich" filmów, uznana została z początku za jakąś pomyłkę, produkcję zbyt archaiczną. Ta teza upadła bardzo szybko. „Robale" (no bo jak inaczej przetłumaczyć WORMS?!) przez bardzo długi czas królowały na topie zachodnich list przebojów, zdobyły też nagrodę targów ECTS za najbardziej oryginalny nowy tytuł. Co tu dużo mówić: wszędzie rządziły WORMS, miliony osób rechotały widząc pokraczne robaki operujące miotaczami ognia, karabinami maszynowymi i tego typu wspaniałościami. Mówię „rządziły", gdyż obecnie potęga tej gry chyli się mocno ku upadkowi.

Tu koło się zapętla. Jak się okazuje, to co dobre NIE jest wieczne. Prawa rynku są twarde i bezwzględne. Jak widać, chłopaki z OCEAN i TEAM 17 wiedzieli to już wcześniej. Próbując zapewnić przyszłość swemu najbardziej po ALIENS udanemu „dziecku", wydali ostatnio sequel przewspaniałych WORMS, gierkę pod nieco przydługim tytułem: WORMS REINFORCEMENTS A.K.A WORMS PLUS. W tym miejscu czeka mnie najtrudniejsza część: powinienem w miarę obiektywnie napisać o grze, rozważyć jej plusy i minusy, powiedzieć czy warto ją kupić i tak dalej. Jest to w przypadku WORMS PLUS zgoła trudne, jeżeli nie niemożliwe.

Od czasu wydania pierwszej części nie grałem w równie szaloną grę! Gra w sequel przynosi jeszcze więcej radochy niż granie w pierwotną wersję gierki. WORMS PLUS jest tym dla WORMS, czym było CANNON FODDER 2 dla CANNON FODDER (Pamiętacie? „WAR! Never been so much fun! WAR! Never been so much fun! Go to yer brother, kill him with yer gun..."), tyle, że z cudownym efektem. Gracze, którzy spodziewają się czegoś zupełnie innego w stosunku do WORMS mogą poczuć się jednak zawiedzeni WORMS PLUS poprawiono co prawda grafikę, wpleciono więcej filmików i dodano możliwość tworzenia własnych sampli (tego, co mówią Glisty). Oprócz piskliwych głosików jakimi robale dysponowały w pierwszej części, autorzy dodali teksty po francusku, nordycku itp. Teraz uwaga! Do gry wbudowano ponadto sample na podstawie znanego serialu animowanego BEAVIS AND BUTTHEAD!!! Pytacie – co jeszcze? Nowe tereny walki, nowe bronie (m. in. MINIGUN) oraz coś na kształt KAMPANII. Zgrupowane misje typu: „To jest JAMES BROWN, to jest BAZOOKA. Wiesz co robić." UFF!



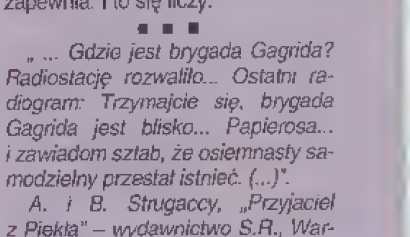
Złośliwi powiedzą, że WORMS REINFORCEMENTS... to po prostu pakiet dodatkowych misji. W pewnym sensie muszę się z tym zgodzić, jednak jak już to wcześniej mówiłem i nadal gorąco obstaję przy tej tezie, WORMS PLUS to nie tylko kontynuacja, jak miało to miejsce przy legendarnym DOOM, ale coś nowego. Gra ta wytycza nowe ścieżki, mimo wszechobecnego archaizmu pełna jest nowinek, co bardzo cieszy.

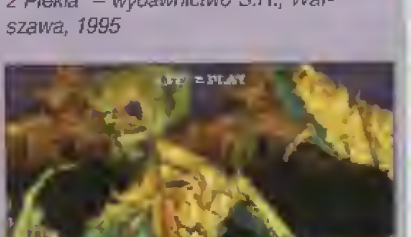
Cóż mogę powiedzieć na koniec? Z całkowitą odpowiedzialnością polecić mogę WORMS PLUS wszystkim. Wszystkim! Od lubujących się w krwi obficie spływającej z monitora, poprzez ludzi lubiących myśleć – przeprowadzać ofensywy lub działać w partyzantce, poprzez miłośników mitycznych LEMMINGS, aż do osób nie lubiących gry na komputerze (w obie części WORMS grała moja mama i twierdzi, że wrażenia są mocne, a ona grywa zawsze w karty pod Windows). WORMS to gra zrobiona przede wszystkim dla szarych graczy, którzy nie dysponują obłędnym sprzętem i grają dla czystej frajdy. A WORMS PLUS to zapewnia. I to się liczy.

■ ■ ■

„ ... Gdzie jest brygada Gagrida? Radiostację rozwaliło... Ostatni radiogram: Trzymajcie się, brygada Gagrida jest blisko... Papierosa... i zawiadom sztab, że osiemnasty samodzielny przestał istnieć. (...)".

A. i B. Strugaccy, „Przyjaciel z Piekła" – wydawnictwo S.R., Warszawa, 1995



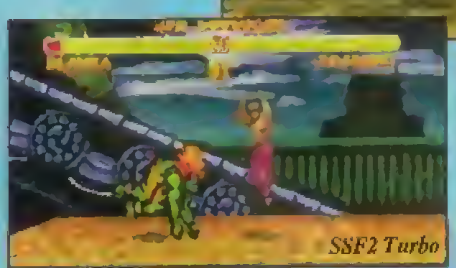


Ocean'96

PC DOS 1 CD
386DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 22 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
AMIGA 500/1200 2 dyskietki
CD32, Macintosh, Playstation, Saturn

Autoryzowany dystrybutor
Mirage (PC CD) 67 zł

Komentarz: gra ma w sobie wszystko, co zręcznościówka mieć powinna, w tym odrobinę strategii



nania. Można powiedzieć, że jest czymś pośrednim pomiędzy starym SF2, a nowym, automatowym SSF2T, być może nawet jest rozwiniętą nieco wersją swej starszej siostry.

Różnice pomiędzy THE NEW CHALLENGERS a linią SUPER są dwie – w grafice i sterowaniu. Grafika jest wyraźnie gorsza, są inne, dużo brzydsze tła oraz nie wiedzieć czemu zmniejszone postacie. Jedynym sensownym wytłumaczeniem jest kompatybilność z modelem A500.

Sterowanie uległo diametralnej zmianie i to zarówno pod względem ciosów, jak i combosów. Działają zupełnie inne kombinacje, poza tym sposób zadawania ciosów uległ zmianie z sześcioprzyciskowego na czteroprzyciskowy. Tradycyjnie najlepiej gra się przy użyciu pada od CD32. Miodnościowo ta wersja ustępuje poprzednikowi, chociaż gra się w nią dość przyjemnie i dobrze.

Konwersja: PRESTYGE

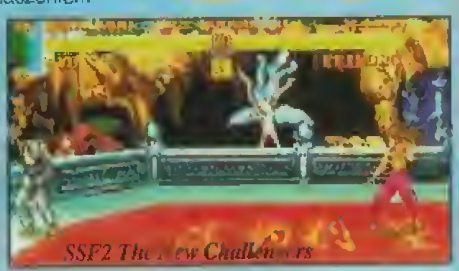
Gordon

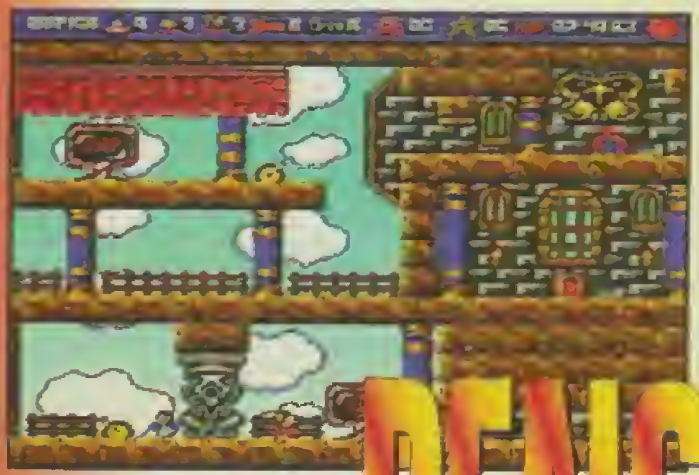
U.S.Gold'95

AMIGA 500/1200 7 dyskietek, 5 MB HD

Za: animacja, oprawa dźwiękowa

Przeciw: małe i koślawe postacie



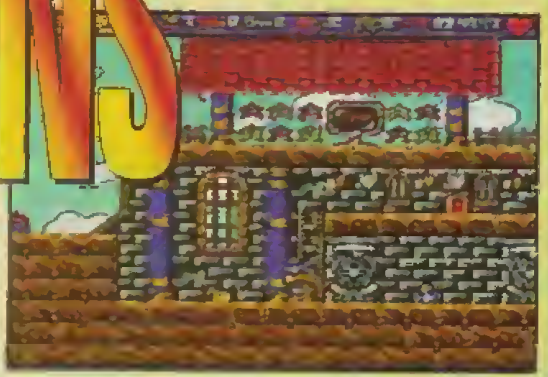


PENGUINS

Software Underground'95
AMIGA 1200 — 3 dyskietki
Komentarz: przyjemna gra logiczna

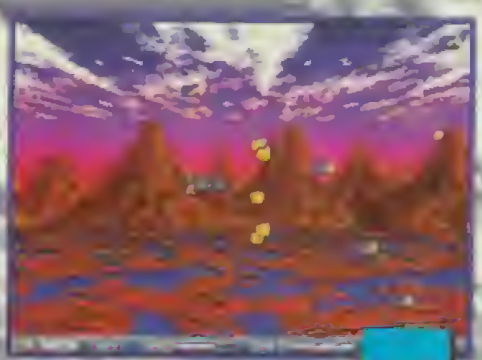
Zagadki i problemy logiczne polegają na odpowiednim operowaniu dźwigniami otwierającymi przejścia, wysadzaniu przeszkód i zabezpieczaniu sobie drogi. Brzmi to może banalnie, lecz zapewniam was, że tak cukierkowo wyglądają tylko początkowe plansze. Dalej poziom trudności stopniowo się podnosi, aż do niezwykle trudnych kombinacji. Ich zgłębienie zajmuje czasem nawet godzinę. Zwykle im więcej się nad daną planszą zastanawiamy, tym większa przyjemność z jej ukończenia. Wszystko okrasza miły dźwięk i muzyka. Takie gierczydła logiczne z przyjemnością się odpala w przerwie między wyrwanym sercem i zdobytym trójakiem z faulem!

Witzik



Sporo było ostatnimi czasy gier logicznych na Amigę. Tę tematykę upodobały sobie głównie niewielkie firmy, piszące gry niejako „na próbę". Jednym z takich produktów jest PENGUINS, który zapewne zwróci uwagę amatorów łamania głowy. Gra ma ładną oprawę graficzną i wesołe kolory. Uruchamia się tylko na komputerach z kośćmi AGA. Drugą cechą jest bardzo dobre i przejrzyste rozplanowanie ekranu. Dzięki niemu jesteśmy w stanie dojrzeć wszystko, pomimo sporego terenu działań. Pomocne w tym są duże postacie i opcja podglądu planszy za pośrednictwem mapy. Dzięki temu łatwiej i wygodniej zrealizować cel gry – doprowadzenie opornych pingwinów do wyjścia.

T-RACER



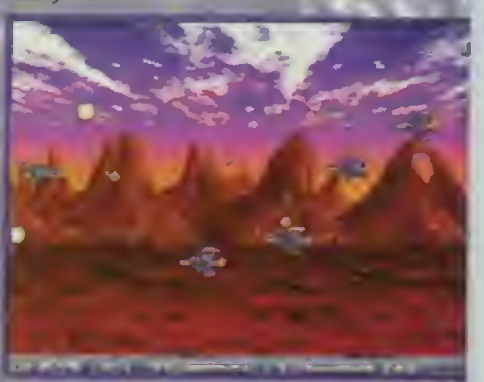
Virtual Dreams'95
[illegible] — 2 dyskietki
[illegible] superstrzelanina — szkoda, że taka trudna

Włoska grupa VIRTUAL DREAMS zaistniała na rynku dopiero po wydaniu BREATHLESS (opis w SS'35). Według mnie zasługiwała na to już po spreparowaniu bardzo dobrej strzelaniny T-RACER, podobnej do sławnej gry PROJECT X.

Do wyboru masz jeden stateczek i trzy poziomy trudności. Już przejście najłatwiejszego wymaga od ciebie nieprawdopodobnych wręcz umiejętności strzeleckich. Dalsze przeznaczone są dla arcymistrzów, którym nawet SWIV nie sprawiał problemów. Na tak wysoki poziom trudności składa się kilka czynników – bardzo szybkie tempo rozgrywki, nieprawdopodobne ilości wrogich obiektów latających, powolne dozbrajanie się i anemiczne poruszanie stateczku.

Zbierana amunicja i broń może urosnąć do nieprawdopodobnych rozmiarów. W pewnym momencie siła rażenia miesza się z wrogimi pociskami i tworzy na ekranie niekończącą się kanonadę wybuchów. O sile twego pancerza, niewidzialności, uzbrojeniu i energii informują trzy wskaźniki znajdujące się u dołu ekranu. Braki uzupełnia się poprzez bardzo precyzyjne strzelanie. Najlepiej jest niszczyć całe eskadry, bo one dają najwięcej bonusów.

Gra zbudowana jest z sześciu piekielnie długich i trudnych odcinków, podzielonych jeszcze na dwa etapy. Po przejściu każdego odcinka masz szansę podreperować punktowe zdobycze zaliczając kolejne bonusowe levele. Polegają one na omijaniu w tunelu ścian z wycięciami. Za każde bezkolizyjne wyminięcie przeszkody zdobywamy dodatkowe punkty.



Poziom graficzny wszystkich poziomów jest bardzo wysoki. Pomimo tego, że gra działa na wszystkich Amigach, wyświetla sporo kolorów. Tak na oko coś około 256! Każdy poziom jest zróżnicowany wizualnie. Gama scenerii zaczyna się od gór i cudownie zrobionego nieba aż do kosmosu z charakterystycznymi rojami meteorytów. Różnorodność scenerii zamyka nie mniej bogata garść wrogich obiektów latających, efektownych wybuchów i zestawu sampli wypowiadanych przez niezłą laskę (wrażenie słuchowe). Gorąco polecam tę strzelaninkę wszystkim kochającym szybką i konkretną rozrywkę.

Wicik

SOCCER STARS'96

Stare dobre tytuły na zawsze pozostają w sercach prawdziwych graczy. Dlatego też wiele firm decyduje się na wydawanie zestawów, inaczej nazywanych „bundles" albo „packs", w których za cenę jednej nowej gry znajduje się kilka już leciwych. Dla osób, które chcą uzupełnić swoje zbiory, lub też przedkładają ilość nad jakością, jest to znakomita propozycja.

W przypadku SOCCER STARS'96 mamy do czynienia z czterema grami piłkarskimi – dwoma managerami i dwiema zręcznościowymi. Wszystkie mają po dwa lata na karku. Jednak ich wartość jest ponadczasowa, bo wychowały się na nich miliony fanatyków piłkarskiego szaleństwa.

KICK OFF 3 — EUROPEAN CHALLENGE

W KICK OFF grali wszyscy! Dino Dini zarządził swego czasu genialną gierką, w którą skatowałem na Amidze niejednego joya. Pierwsze dwa „rzuty wolne" były widziane od góry dynamiczną piłeczką. W trzeciej edycji genialny Włoch zrezygnował z tego widoku na korzyść izometrycznego, bardzo podobnego do FIFA SOCCER. Osiągnięto w ten sposób efekt większej przestrzeni widocznego boiska. Pociągnęło to za sobą zmianę sposobu sterowania. Naszym sprzymierzeńcem przestał być skaner, tylko taktyka, wyrachowanie i precyzja potrzebna przy podaniach otwierających drogę do bramki. Gra pozostała dalej dynamiczna przy ustawieniu najszybszego trybu. Tym razem oferuje wiele rozrywki, odtwarza najważniejsze imprezy piłkarskie z terenu Europy i rozgrywki ligowe poszczególnych krajów. Mamy do dyspozycji standardowe taktyki i ustawienia zawodników.

Poziom graficzny to pikselowy kunszt roku 1994. Jak na te czasy jest on bardzo dobry. Strona dźwiękowa to standardowa muzyczka i zestaw sampli kopniętej piłki i podnieconej publiki.

Empire'96

PC 1 CD

486DX/33 ■ 4 MB RAM

VGA ■ SB 16 ■ SB AWE

AMIGA 50[illegible]00 komplet dyskietek

Autoryzowany dystrybutor

MarkSoft (Amiga) 89 zł

MarkSoft (PC CD) 110 zł

ON THE BALL

Znudzeni amatorzy managerów mają olbrzymie pole do popisu, ponieważ w tej grze położono olbrzymi nacisk na tzw. czynnik ludzki. Standardowa ustawienia składu, dobranie odpowiedniej taktyki przestały odgrywać tu pierwszorzędną rolę. Teraz zaczęła się liczyć przede wszystkim jednostka, ponieważ każdy piłkarz oprócz umiejętności czysto piłkarskich w postaci techniki i cech motorycznych posiada charakterystyczne uwarunkowania psychiczne.

Wiadomo, że ludzie są różni i jedni zgrywają wielkich gwiazdorów, zaś inni pozostają skromni pomimo swej klasy. Twoim zadaniem jest tak wytrenować całą drużynę aby nie było w niej żadnych scysji, wzajemnych animozji, antypatii. Musisz tak operować narzędziem trenerskim i słowem, aby wewnętrz teamu wszystko działało jak w szwajcarskim zegarku. Zadanie to jest w sumie dosyć trudne, ale za to daje zdecydowanie większą satysfakcję niż w standardowych managerach.

Twoim zadaniem jest tam pokierować jedną z drużyn angielskiej Premier League, by zdobyć jak najwięcej trofeów na arenie krajowej i europejskich pucharów przez okres 10 lat.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

FIFA była zwiastunem nowej jakości rewolucjonizującej nurt piłek kopanych. Charakteryzuje się ona świetnym izometrycznym widokiem i przebojową po dziś dzień grafiką. Niestety gorzej prezentuje się w niej sama miodność i adaptacja tematu. Czuje się brak europejskiej czy latynoamerykańskiej duszy prawdziwego znawcy dziedziny. Podczas grania odnosi się wrażenie jakby zawodnicy ślizgali się po boisku jak łyżwiarze. Dodatkowo rażą pewne niedopracowania merytoryczne w postaci np. możliwości zablokowania wybicia piłki przez bramkarza w obrębie pola karnego. Wynagradzają to bardzo widowiskowe zagrania i niestygnący komantarz wydobywający się z ust jakiegoś dziadygi. Amigowcy niestety muszą się obejść smakiem, bo ich wersja dyskietkowa jest tego pozbawiona. Odnoszę jednak wrażenie pewnej wyższości technicznej wersji Amigowskiej. Scrolling ekranu i same animacje są jakby bardziej płynne i mniej przez to sztuczne. Dostępność rozgrywek jest standardowa, obejmuje ona najważniejsze imprezy ustalone przez FIFA.

PREMIER MANAGER 3

Firma GREMLIN na przełomie niespełna dwóch lat wydała aż trzy managery z tej samej serii. Ostatni przez wielu znawców futbolu uważany jest za najlepszy. Ta opinia podyktowana jest dobrą szatą graficzną i oczywiście perfekcyjną adaptacją tematyki. Stopień trudności prowadzenia drużyny stoi na wysokim poziomie. Wpływają na niego olbrzymia szczegółowość i zakres obsługiwanych opcji. Możesz sobie oczywiście ułatwić pracę poprzez zlecanie poszczególnych prac wyspecjalizowanym do tego ludziom, jednak nie od początku.

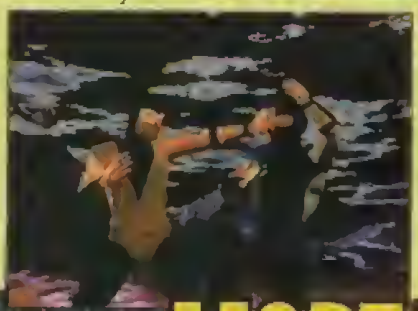
Zakres twoich obowiązków obejmuje trenowanie drużyny, troskę o obsługę techniczną zespołu i klubu i oczywiście wybór składu i taktyki. Praktycznie cały czas masz wpływ na boiskowe wydarzenia. Twa praca obejmuje bardzo szczegółowe i wnikliwe ustawianie zawodników, przydzielanie im odpowiednich zadań. Przy pomocy odpowiednich wskaźników i statystyk meczowych ustalasz nawet kto kogo ma kryć i jak grać.

Wicik

Ladies and Gentlemen... it's showtime!!! Witam w KOMBAT KORNER wszystkich miłośników prawdziwej rozrywki. Po pierwsze, animowany MORTAL KOMBAT. Po drugie, VIRTUA FIGHTER 2. Po trzecie, sprawy organizacyjne i KONKURS!!! Oblecywałem recenzję STREET FIGHTER ALPHA, ale zdecydowałem się jednak na VF2 – grę uważaną za najlepsze mordobicie świata. Czy tak jest w istocie? Przekonacie się... ale teraz – animowany film MK!

MORTAL KOMBAT
POCZĄTEK WYPRAWY

Najpierw były trzy części gry, potem film kinowy. Prawdziwym Kombatantom jednak wciąż było mało. Na wyraźne życzenie widzów zrealizowano animowany film MORTAL KOMBAT, o podtytule POCZĄTEK WYPRAWY, w którym wyjaśnia się część niejasności. Dzięki sprawnemu działaniu firmy IMP Poland, dystrybutora filmu, można już go znaleźć w rodzimych wypożyczalniach bądź też kupić do własnej wideoteki. Turniej MORTAL KOMBAT ponownie się rozpoczyna!!!



MORTAL KOMBAT: POCZĄTEK WYPRAWY zaczyna się na statku, na pokładzie którego Sonya Blade, Johnny Cage i Liu Kang wyruszają ku przeznaczeniu. Podobnie jak w kinowym filmie każde z nich przybywa na turniej w innym celu. Sonya szuka Kano, Cage pragnie udowodnić światu, że naprawdę umie się bić, Liu płynie by z woli kapłanów Świątyni Światła reprezentować ją w MORTAL KOMBAT. Nasza trójka zostaje zaatakowana przez dwóch wojowników NINJA – Sub-Zero i Scorpiona. Niespodziewanie pojawia się Raiden, który ratując ich z opresji wyjaśnia prawdziwy cel wyprawy – wygrana w dziesiątym z kolei turnieju musi stać się udziałem Ziemian, w przeciwnym razie armie Zaświatów opanują niebieską planetę.

Nasza wesoła trójka trafia wreszcie na wyspę, gdzie po przeróżnych perypetiach rozpoczyna słuszną walkę dobra ze złem. Film kończy się w momencie rozpoczęcia turnieju, pozostawiając widzów w niepewności. Nic prostszego niż wziąć sprawy w swoje, pełne odcisków ręce i raz na zawsze rozprawić się z Shangiem i innymi złymi suckerami, którzy ciągle tylko zakłócają innym sen. Odpal MORTALA i walcz!!!

Esencją filmu są opowieści Raidena, z których dowiadujemy się wiele o historii turnieju i postaci biorących w nim udział. Podczas każdego z opowiadań obserwujemy trójwymiarowe animacje walk – są doskonałe, realizowane technologią MOTION CAPTURE (najpierw walczą prawdziwi mistrzowie z porozmieszczanymi na ciele sensorami przekazującymi dane do potężnych stacji roboczych; potem zaś budowane są trójwymiarowe obiekty wojowników, którym przyporządkowuje się wcześniej zapamiętane ruchy postaci). Efekt możecie ocenić sami, zaś według mnie jest to jedna z najlepszych komputerowych animacji jakie dane mi było widzieć. Z filmu można się dowiedzieć o ostatniej walce Sub-Zero i Scorpiona, skąd się wziął Goro, dlaczego Shang-Tsung jest mistrzem turnieju i czym przodkiem był Kung Lao.

OCENA: 75%

Za: sekwencje walk 3D, dodatki w pudełku z filmem, temat!

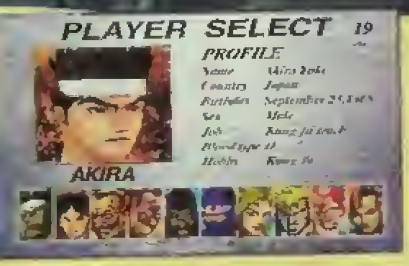
Przeciw: słaba animacja dwuwymiarowa

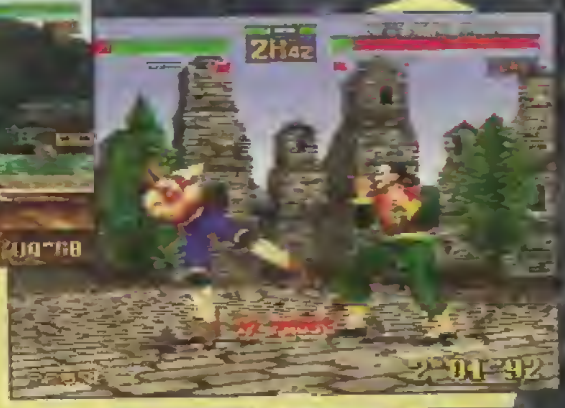
KONKURS!!!

Dzięki uprzejmości firmy IMP Poland mam dla was trzy kasety z filmem oraz dziesięć plakatów. Wystarczy odpowiedzieć na dwa pytania:

1. **Czym przodkiem jest KUNG LAO?**
2. **Jak ma na imię reżyser kinowego MORTAL KOMBAT?**

Odpowiedzi tylko na kartkach pocztowych! Powodzenia.





VIRTUA FIGHTER 2

Oto gra, która podbiła serca wielu graczy na całym świecie. Oto gra, która pobiła wszelkie rekordy popularności w Japonii, deklasując nawet TEKKENA, serię STREET FIGHTER, a nawet nieśmiertelny MORTAL KOMBAT. Z niekłamaną przyjemnością pragnę przedstawić grę, która uważana jest przez wielu za najlepsze mordobicie wszech czasów. Oto VIRTUA FIGHTER 2.

SEGA (bijąc się wściekle z NAMCO) przez wiele lat była firmą wiodącą na światowym rynku automatów. Zresztą jest nią przez cały czas, wprowadzając na rynek coraz to nowe automaty dające rozrywkę spragnionym wyżywy młodym ludziom. SEGA po raz pierwszy wprowadziła do salonów gier trójwymiarowe mordobicie. Był to VIRTUA FIGHTER.

Świat oszalał na punkcie tej gry. Jak na tamte czasy (1991 r.) gra posiadała miażdżąco szybką trójwymiarową grafikę. Często zmieniały się kamery, obraz ani przez chwilę nie stał w miejscu. SEGA wprowadziła także niesłychanie wygodny, trójprzyciskowy (BLOK, RĘKA i NOGA) system sterowania, który bardzo się spodobał. Nie wspomnę jej konwersja na konsolę SATURN była chyba najbardziej oczekiwaną grą wszech czasów! Nareszcie jest. Przybyła, aby skopać tyłki i rządzić. Królować.

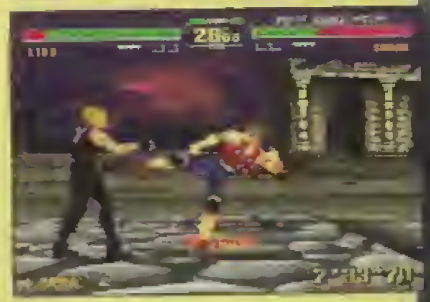
Co w VIRTUA FIGHTER 2 kopie po twarzy do nieprzytomności???

Po pierwsze – postacie. W walce bierze udział dziesięć postaci (i boss DURAL) walczących całkowicie odmiennymi stylami. Po raz pierwszy dane mi było widzieć tak totalne zróżnicowanie technik walki, obecnych w jednej grze. Postacie w VF2 po prostu koszą, prezentując autentyczne style: PIJANY MISTRZ, KARATE, AIKIDO, NINJITSU, KUNG-FU, JEET-KUNE DOO, JU-JITSU, TORO-KEN... Każda inaczej walczy, inaczej się prezentuje, inaczej się rusza, stoi. Każda posiada 200 specjali i kombo-sów. 200 razy 10 daje 2000. TAK, NAPRAWDĘ DWA TYSIĄCE CIOSÓW DO OPANOWANIA!!!

Zabójcza dwójka – Akira i Pai

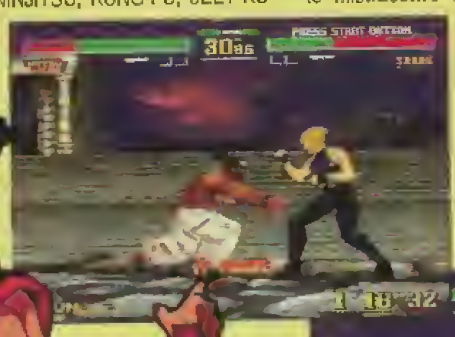
Podczas pobytu w Londynie spędziłem w salonie gier Trocadero wiele godzin, ucząc się technik od mistrzów lub po prostu rozmawiając z nimi. Stwierdziłem, że aby dobrze grać jedną z postaci należy grać codziennie co najmniej 3-4 godziny, przez miesiąc. 10 postaci... ludzie, macie rok z głowy!!!

Po drugie, inteligencja komputerowych przeciwników. Uczą się twoich technik, odpowiednio na nie reagują. Każda kolejna walka będzie inna i przez to lepsza. To najtrudniejsze mordobicie z jakim miałem przyjemność obcować. Tu wszystko się liczy, spróbujcie na wyższych poziomach powtórzyć dwa razy ten sam cios... VIRTUA FIGHTER 2 to nie jest gra, w którą można wskoczyć i po kilku godzinach swobodnie wymiatać. Jej trzeba się uczyć całymi dniami, godzina po godzinie. I to jest piękne.



Po trzecie, wykonanie. Nie lubię się powtarzać, ale grafika i animacja to mistrzostwo świata. Gra pracuje dwa razy szybciej niż słynny automat, dając niemożliwego wprost do opisania kopa.

I po czwarte, sterowanie. Trzyprzyciskowy (chociaż możliwe jest zdefiniowanie sześciu przycisków) system w praktyce sprawdza się perfekcyjnie, pozwalając na całkowitą swobodę ruchów postaci. Jednak opanowanie wszystkich ciosów graniczy niemal z cudem, albo totalnym mistrzostwem.



Nie będę ukrywał, że to najlepsze mordobicie w jakie grałem. Ta gra posiada duszę, nie znudzi się przez dobry rok, ma najlepszą grafikę ze wszystkich trójwymiarowych gier. Jedyne jej wady to zbyt delikatny jak na mój gust COMBO-SYSTEM i za krótki ring, na którym odbywają się pojedynki (można łatwo wypaść). Poza tym, króluje w pełnej krasie.

Jeszcze jedno. TEKKEN i VF2 to całkowicie różne gry. W TEKKENIE trzeba nawalać, bić, kopać i do przodu... w VF2 trzeba planować, blokować, odpowiednio odpowiadać na ciosy. TEKKEN 2 już jest, a czy okaże się równie dobry? Zobaczymy...

Na koniec jedno, niesłychanie ważne zdanie. Pamiętajcie, że rzadko coś sugeruję, dopiero wtedy gdy jestem tego całkowicie pewien. Uwaga: VIRTUA FIGHTER 2 to gra, dla której warto mieć konsolę SEGA SATURN.

SPRAWY ORGANIZACYJNE

Po pierwsze, miesiąc temu korekta coś tam pozmieniała w KK i w wyniku tego nastąpiło nieporozumienie. SHENG LONG to oczywiście PIĘŚĆ SMOKA po CHIŃSKU, po japońsku to brzmi ShoRyuKen. A teraz...

Czy COCA COLA jest lepsza od PEPSI (litości...), LIVE EXPERIENCE (ze zremixowaną BELINDĄ) rządzi, CARL COX ssie, SONYU – masz 50% racji (wszystko wymyśliłem SAM, napisz!), YAVEN – dzięki, stary. Już ze mną O.K. Rydz – na targach Playbox miałem kaca i w ogóle... a poza tym konsole to przyszłość. Kluby – postarajcie się trochę!!! Wszyscy klubowicze – napiszcie jeszcze raz i podajcie ADRES KLUBU, NAZWĘ KLUBU i PLAN!!! Wyróżnię jeden z klubów i opublikuję adres, ale postarajcie się lepiej!!! A tak poza tym, to jeszcze przed MORTAL KOMBAT 4 będzie ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3, szczegóły za miesiąc...

Gulash

VIRTUAL SNOOKER

Interplay'96

PC CD | 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 2 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
Autoryzowany dystrybutor | zapowiedź: czerwiec

to i nawet więcej posiada VIRTUAL SNOOKER. Zawarto nawet filmowy tutorial, który pokazuje np. jak połączyć się modemem z kolegą lub nawet jak obsługiwać program konfiguracyjny! Jest i rozpoczynające grę intro z samym Mistrzem w roli głównej!

dy gry. Słówko o trójwymiarowej przestrzeni odwzorowanej w VS.

Możliwe jest ustawienie kamery w dowolnym miejscu sali, przybliżanie, oddalanie, przekręcanie i odwracanie, słowem wszystko... jeśli masz ochotę, możesz nawet rozegrać całą partię stojąc na głowie! Pełna swoboda ruchów została zachowana podobnie jak w przypadku VIRTUAL POOL.

W VIRTUAL SNOOKER dodawilejowany był tylko DIAMOND STEALTH). Algorytmy są jakby szybsze i wszystko pracuje płynniej. Pozostawiono także wszystkie opcje „multiplayer", czyli możliwość gry w sieci, przez kabel i modem.

Po raz drugi mistrz świata w snooker'a – STEVE DAVIS firmuje swoim nazwiskiem grę komputerową. Za pierwszym razem był to doskonały VIRTUAL POOL (opis w SS'26), teraz zachęcony powodzeniem poprzedniego przedsięwzięcia firma INTERPLAY wydała VIRTUAL SNOOKER.

I tym razem proponuję na początku obejrzeć znakomicie zrealizowane filmy wprowadzające w świat bilardzistów. Historia, zasady, triki... wszystko

Po tym wszystkim pozostaje już tylko wziąć kij do ręki...

Na wielkim, zielonym stole zmieniły się nieco zasady gry. Teraz trzeba wbijać małe czerwone bile na przemian z kolorowymi, odpowiednio punktowanymi. Wszystkich zainteresowanych odsyłam do obszernej pomocy, jaką udostępnia program. Wyjaśnione są zarówno [illegible], jak i zasa-

jące karty graficzne. Poza standardowymi rozdzielczościami 320x200 i 640x480, można już na zwykłej karcie S3 grać w rozdzielczości 1024x768, tego brakowało w VIRTUAL POOL.

Przyznam że spodziewałem się większego kroku naprzód (proszę spojrzeć chociażby na drogę od SUPER KARTS do MANIC KARTS). Śmiało jednak polecam VIRTUAL SNOOKER wszystkim miłośnikom takich gier.

Gulash

MANIC KARTS

Virgin'96

PC DOS | 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
Autoryzowany dystrybutor | zapowiedź: czerwiec
IPS Computer Group (PC CD)

MANIC KARTS to od dawna zapowiadana, druga część gry SUPER KARTS (opis SS'26). Od wydania SUPER KARTS minął mniej więcej rok, rok pełen wytężonej pracy autorów doskonalących swoje dzieło. Programiści posłuchali wszystkich zarzutów i odwalili kawał dobrej roboty dopieszczając MANIC KARTS prawie do perfekcji. Jednocześnie uczynili z nich wyścigi należące do ścisłej czołówki tego typu produkcji na PeCeta.

Gracz ściga się kartami w jednej z trzech klas silnikowych po 16 trasach rozmieszczonych w ośmiu krajach. Między wyścigami można rozszerzać możliwości pojazdu, dokupując nowy silnik czy też opony. Na trasach, w ukrytych uliczkach, porozmieszczane są dodatkowe power-up'y, takie jak NITRO dopalający na maksa przez pięć sekund czy też SUPER GRIP dający na chwilę niesamowitą zwrotność. O takich drobiazgach jak zmiana kamer nie warto nawet wspominać. Gra obsługuje wszystkie hełmy VR i sieć lokalną, pozwalając na wspólny wyścig ośmiu graczom. Wszystko to już było w SUPER KARTS. Co zatem jest nowego w MANIC KARTS?

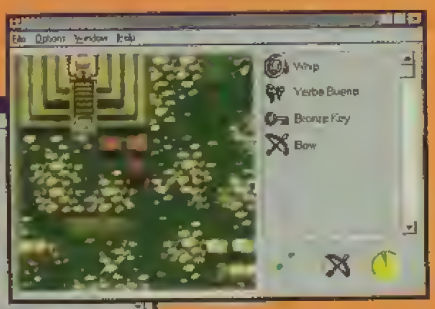
Po pierwsze, gra została zrobiona „na poważnie". Nie ma już głupkowatych, uśmiechniętych mordek zawodników. Nie ma już wesołej, powykrzywianej graficzki i pocieszających pisków dobiegających z głośnika. W MANIC KARTS wszystko przypomina rzeczywistość kartingowych wyścigów, na których toczy się walka o niemałe pieniądze i prestiż. Rzeczywiście, zarówno autorzy gry jak i potencjalni klienci są o rok starsi.

Po drugie, poprawiono grafikę i dodano opcję gry w wysokiej rozdzielczości. Grafika SVGA posiada jeden z najszybszych engine 3D (oczywiście na PENTIUM), wyciągający do 60 klatek animacji na sekundę. W praktyce, na P90 w wysokiej rozdzielczości gra się doskonale i płynnie.

I po trzecie, dźwięk. Digitalizowane odgłosy i muzyka odgrywająca się z płyty CD w niczym nie przypominają odgłosów z SK. Są o wiele lepsze. Tak to już jest, kolejny rok i kolejne standardy. Już widzę w 1998 roku MEGA KARTS frunące w rozdzielczości 800x600, a w 1999 KILLER KARTS w 1024x768 na moim 986/500 MHz.

Gulash

INDIANA JONES DESKTOP ADVENTURES



Indy, Indy pokaż rogi, dam ci sera na pierogi...

Lata trzydzieste. Indiana Jones, profesor archeologii razem ze swoim przyjacielem Marcusem Brody wyruszają na ekspedycję do Ameryki Środkowej. Ich celem jest zabezpieczenie i zbadanie kompleksu świątyń, skatalogowanego jako Site R. Indy i Marcus zatrzymują się w pobliskim miasteczku Lucasio, gdzie obserwują straszne wydarzenia. Wszędzie widzą złodziei, nazywających się często naukowcami, kradnących dzieła sztuki dla swoich własnych potrzeb. Indy zostaje jedyną osobą, mogącą odnaleźć starożytne artefakty zanim wpadną one w łapy nieodpowiednich ludzi. Na jego drodze stają m.in. dr. Victor Van Loon i nazistowski generał Anton Schlossberg (Nazis... I hate those guys!).

Kierując ruchami Indy'ego na początku każdej przygody należy udać się do Marcusa, który wytłumaczy zadanie i zaopatrzy Indianę w pierwszy przedmiot. W Lucasio wszyscy są bardzo przyjaźni i często udzielają rad i wskazówek. Szczególnie stary Bonifacio siedzący na brzegu fontanny na rynku. Przed opuszczeniem osady nie zapomnij zabrać bata ze swojej kwatery oraz apteczki z domu Marcusa!

Jeśli w 1996 roku taka firma jak LUCASARTS decyduje się na wydanie gry zajmującej jedną (!) dyskietkę, to musi coś to znaczyć. Może stary slogan reklamowy firmy TEAM 17 (100% Gameplay, 0% Bullshit) znajduje tu swoje zastosowanie? W rzeczy samej, pozbawiona filmików i digitalizowanej mowy gierka jest... fajna! Zabawna, malutka, prościutka i przyjemna. Doskonale posłuży każdemu jako przerywnik przy pracy, czy też odmiana od długaśnej, „dorosłej" przygodówki lub krwawego mordobicia. Każda gra jest generowana losowo, niemal niemożliwe jest powtórzenie się świata czy też zadania. Można ustawić wielkość generowanego świata, poziom trudności, szybkość gry. Producent informuje o 6 MILIONACH nie powtarzających się misji. To powinno wystarczyć na długo każdemu, a przecież to tylko jedna mała miodna dyskietka.

Gulash

P.S. Podobno kręcą INDIANĘ 4, z Harrisonem. Cooooool!

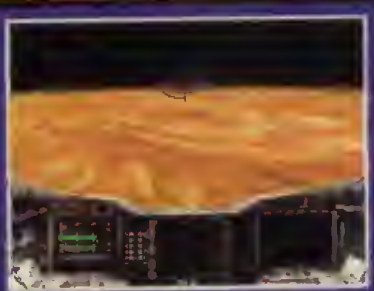
Lucasarts'96

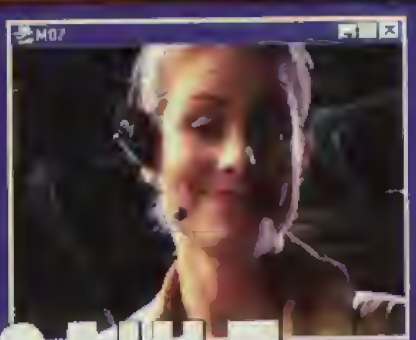
PC WINDOWS 1 dyskietka
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 6 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: lipiec
IPS Computer Group (PC CD)

Za: mała, miodna gierka na wiele godzin
Przeciw: jak na Lucasarts to dziełko wielce wątłe

SHOCKWAVE ASSAULT





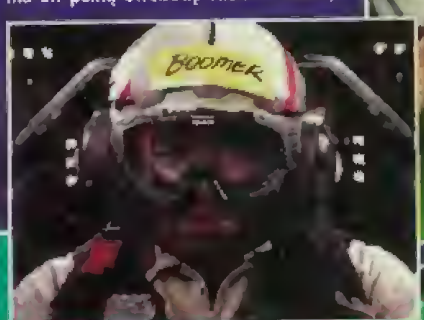
Srebrna płytka z SHOCKWAVE ASSAULT to dwie operacje, INVASION EARTH i OPERATION JUMPGATE. Są to zupełnie oddzielne gry, w IE jak łatwo się domyślić bronimy Ziemię przed najazdem Obcych, zaś w OJ Ziemia kontratakuje starając się zniszczyć wrogie bazy w kosmosie. Całkowitej eksterminacji wrogich sił dokonujemy szybując supernowoczesnym myśliwcem etc. etc. czyli nic nowego pod słońcem. Mimo to fabuła jest doskonale przedstawiona i wciąga na dobre. Pojazd pilotuje się lekko i przyjemnie, ma on pełną swobodę ruchów mimo, że leci się pewnym określonym korytarzem powietrznym.

Jeśli chodzi o grafikę, gra jest w pełni konfigurowalna i można wybierać spośród 10 trybów graficznych. Nie jest chyba niespodzianką, że granie na 486 DX2/66 w rozdzielczości większej niż 320x200 w 256 kolorach mija się z celem – jest za wolno. Z drugiej strony, przy wolniejszym Pentium (jakim niewątpliwie jest P90) opcja 640x480 w 32 tysiącach kolorów powoduje sięgnięcie pamięcią wstecz i przypomnienie sobie STRIKE COMMANDER na 386.

Dziś, kiedy królują DESCENT 2 i WIPEOUT, grafika SHOCKWAVE wydaje się przestarzała. Poza samym terenem występuje niewielka ilość obiektów naziemnych i praktycznie ma się wrażenie wszechobecnej pustki..

Gulash

P.S. Lada dzień na konsolę 3DO ukaże się sequel zatytułowany SHOCKWAVE 2, w którym autorzy obiecują lepszą grafikę, więcej broni, lepsze wstawki filmowe pomiędzy misjami. Miejmy nadzieję, że nie trzeba będzie czekać dwa lata na wersję PC.

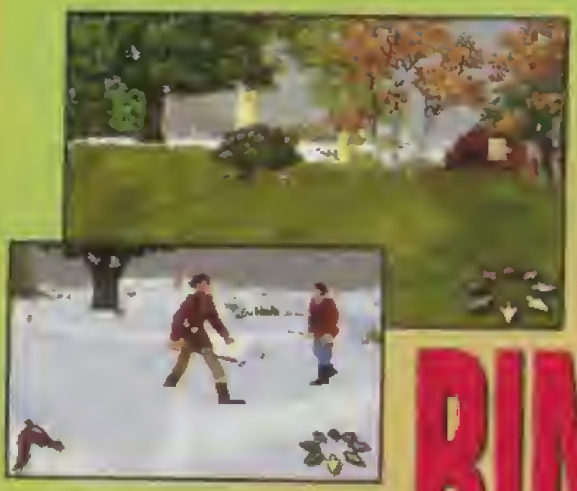


ELECTRONIC ARTS to firma, której nie trzeba przedstawiać. Z ich laboratoriów wypełzają na światło dzienne największe hity, gry szokujące grafiką, dźwiękiem i wykonaniem. ELECTRONIC ARTS wydaje także gry takich killerów jak ORIGIN czy BULLFROG. Warto jeszcze dodać, że w 1995 roku firma ELECTRONIC ARTS sprzedała najwięcej gier komputerowych i konsolowych ze wszystkich firm zajmujących się tym jakże miłym tematem, zarabiając jednocześnie najwięcej pieniędzy i spychając poprzedni numer jeden – VIRGIN – na drugą pozycję. FIFA SOCCER'96 do dziś utrzymuje się w czołówce sprzedaży, zarówno na konsole jak i PC.

Electronic Arts'95

PC WINDOWS 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 10 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE
Playstation, 3DO
Autoryzowany dystrybutor
IPS Computer Group (PC CD) 79 zł

Za: hi-color, ładna filmy
Przeciw: trupia grafika



RING CYCLE

Po rezygnacji z prac nad LORDS OF MIDNIGHT (opis w SS'30) i przejściu do PSYGNOSIS Mike Singleton mógł wreszcie rozpocząć realizację własnego pomysłu. Efektem jego pracy jest RING CYCLE – gra bardzo podobna do wspomnianego LORDS OF MIDNIGHT i niestety tylko trochę od niej lepsza.

Największe zmiany dotyczą szaty graficznej, która jest znacznie ładniejsza niż w LOM. Wszystkie elementy krajobrazu są naprawdę śliczne, a postacie poruszają się dużo lepiej niż w LOM. Niestety algorytmy nie są dopracowane do końca i w trakcie zbliżenia się do przedmiotu robi się on coraz bardziej „ziarnisty" i kanciasty. Poza tym nie doszlifowano również chodzenia po zboczach gór i w trakcie takiego marszu praktycznie nic nie widać. W sumie szata graficzna, mimo że znacznie ładniejsza, w dalszym ciągu pozostawia wiele do życzenia.

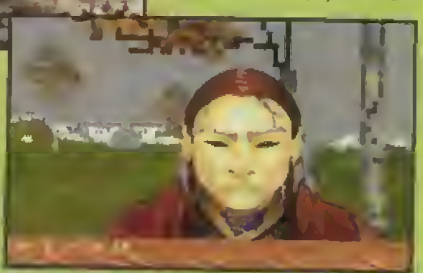
Wszystkie widoczne i niewidoczne zalety RING CYCLE są niweloWane przez fatalny interfejs użytkownika. Z jakiegoś, im tylko znanego powodu, autorzy zrezygnowali z klawiatury i bohaterem można sterować wyłącznie przy pomocy myszy. O ile na terenie otwartym jest to jeszcze do wykonania, to we wszelkiego rodzaju budowlach i jaskiniach, gdzie wymagana jest precyzja ruchów, jest to niezmiernie trudne i denerwujące.

Drugą męczącą rzeczą są rozmowy z bohaterami niezależnymi. Autorzy zapomnieli wbudować możliwość zmiany czasu wyświetlania odpowiedzi i dialogi dłużą się w nieskończoność. Poza tym, aby spytać o jakąś konkretną sprawę trzeba najpierw znaleźć odpowiedni kamień runiczny, gdyż bez niego nie znamy właściwych słów. Żeby było śmieszniej, własnego imienia też nie znamy i musimy je odszukać na jednym z kamieni!

Równie słabo rozwiązana jest walka z napotykanymi potworami i przeciwnikami, gdyż cały pojedynek sprowadza się do klikania myszą i rzucania czarów. Jeszcze gorzej jest w walce na miecze – po wyzwaniu kogoś na pojedynek kontrolę nad bohaterem przejmuje komputer i nie mamy wpływu na przebieg walki.

W sumie RING CYCLE nie wnosi nic nowego do świata gier RPG. Mike Singleton wyraźnie nie wyciągnął wniosków z klapy LORDS OF MIDNIGHT i zrobił drugi, prawie identyczny roleplaying z nieco lepszą szatą graficzną.

C(w)alineczka



Psygnosis'95

PC DOS — 1 CD

486DX/33 ■ 8 MB RAM

VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI

Autoryzowany dystrybutor — zapowiedź: lipiec

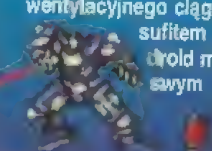
CD Projekt (PC CD)

Za: dobry temat i scenariusz

Przeciw: fatalne i karygodne wykonanie

IRON BLOOD

Widać, panie dzieju, że MANGA uderza także i w nasze ukochane komputery. Całkiem niedawno, bo w SS'30 opisywaliśmy bardzo przyzwoitą gierkę CHAOS CONTROL, teraz natomiast znalazła się nawet strategia POWER DOLLS. Także i „dobrze" już nam znana z EXPECT NO MERCY kanadyjska firma MICROFORUM odkryła niedawno „niepohamowane obrazy", a właściwie niepohamowane złoża forsy, jaką można zarobić na japońskiej sztuce komiksowej. Gra, która niedawno wyszła spod spoconych dłoni programistów – IRON BLOOD stoi oczko wyżej od opisywanej niedawno w KRUSTY KLUBIE gierki IMPACT, jednak takiej radochy jaką dawało granie w EARTHWORM JIM lub choćby COMIX ZONE nie zapewnia.



„Biegnę przez niemiłosiernie długie korytarze. Komputer informuje mnie o krytycznym stanie pancerza. Tarcza na prawym ramieniu uszkodzona, sprawdzam giwerę. Jedynie ona wygląda tak jak powinna. Lufa błyszczy złowieszczo, pociski cisną się do wyjścia. Biegnę. Nagle, z przewodu wentylacyjnego ciągnącego się pod sufitem wyskakuje androld mierząc we mnie swym laserowym okiem. Strzela, ja uchylam się przed pędzącą wiązką protonów, trenowanym ruchem kieruję w jego stronę mą broń. Dwa razy naciskam spust. Androidem szarpie dwa razy...".

Taką sytuację przedstawia platformówka IRON BLOOD. Pilotowanie jednego z dwóch robotów bojowych najnowszej generacji to zadanie jakie stawia przed tobą ta gra. Leć, niszcz, spal, ograb, zgwałć, wysadź... nic dodać nic ująć. IB to luzująca gra mogąca spodobać się każdemu, kto ma choć odrobinę wyobraźni. Posiada czar, rytm i tempo, muzyka towarzysząca eksterminacji jeszcze bardziej pobudza inwencję, eksplozje zrealizowane są ładnie, czasem zbyt subtelnie, ale ładnie. Bez problemu polecić ją można zarówno zatwardziałym biznesmenom jak i młodszemu bratu (lub siostrze).

Mamut

Microforum'96

PC DOS — CD

486DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 16 MB HDD

VGA ■ SB 16 ■ SB AWE

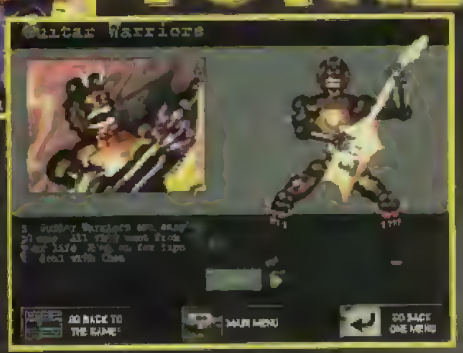
Autoryzowany dystrybutor — zapowiedź: czerwiec

Premiera: (PC CD)

Za: wartka akcja, duże otwarte

Przeciw: [illegible] grafika, ogólne

TOTAL DISTORTION



Wiecie, że w grze QUEST FOR FAME firmy IBM można występować razem z zespołem Aerosmith? A wiecie, że już ponad rok temu Prince wydał na CD-ROM interaktywny „spacer" po swojej twórczości? Oba produkty spowodowały nagłośnienie tematyki gier komputerowych w szerszym środowisku – mimo że oba nie są w pełnym znaczeniu grami. Przyczyniały się do tego reklamy w MTV, w których wokalista Aerosmith opowiadał o przyszłości virtual reality i nadziejach związanych z promocją QUEST FOR FAME, produktu pionierskiego, starającego się stworzyć nowe podejście do gier komputerowych. Również wypuszczony przez ambitną firmę POP ROCKET – TOTAL DISTORTION obliczony został na podbicie szerszej publiczności, niż tylko stuprocentowi gracze. Na pudełku tego enigmatycznego produktu napisano: „Music, Video, Adventure Game". Sprawdźmy zatem, co się za tym kryje?

Pop Rocket '96
PC [illegible] 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
[illegible] poziom [illegible]

Program działa pod Windows. Posiada prosty interfejs point-and-click. Poruszamy się po tajemniczych „wirtualnych krainach", złożonych z serii statycznych obrazków: labiryntów, jaskiń i studiów nagraniowych. Wszystko po to, by dotrzeć do królów Rock and Rolla. Po drodze czekają agresywni gitarowi wojownicy, z którymi trzeba stoczyć muzyczne pojedynki polegające na błyskawicznym odgrywaniu odpowiednich akordów. Natrafimy też na łamigłówki, których rozwiązanie otworzy dalsze przejścia. Posiadane akcesoria to kamera video, prowiant, gitara i trochę pomniejszych rzeczy, wliczając klucze. Bohater posiada wskaźniki życiowe, które po kolejnych pojedynkach ulegają redukcji.

I to w zasadzie wszystko. Następującym po sobie wydarzeniom towarzyszą krótkie rockowe kawałki, które obok zabawnych scenek stanowią najważniejsze plusy TOTAL DISTORTION. Wady to zredukowana do minimum swoboda grającego, toporny interfejs i denerwująca konieczność oglądania wciąż tych samych sekwencji podczas pojedynków. Dziwne, że gra jest dość trudna, bo przecież chodziło chyba o przyciągnięcie audytorium spoza grona rasowych graczy? Ale to już troska autorów – do uczciwego recenzenta należy wyrażenie przestrogi, iż TOTAL DISTORTION przeznaczony jest dla bardzo specyficznego grona odbiorców. Jeśli ktoś słucha na okrągło muzyki i kocha związane z nią okolice, to tak. Dla fanów przygodówek – stanowczo nie. Sporo tu z „Music, Video", ze śladowym jedynie dodatkiem „Adventure Game".

Micz

ZE-PHYR

New World Computing '95
PC [illegible] 6 dyskietek, 2 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 1 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
Autoryzowany dystrybutor [illegible]
(PC CD) 86 zł
[illegible] superdźwięk, obligatna szybkość
[illegible] mały poziom mindu

ZEPHYR wbija cię w kabinę opancerzonego i dysponującego pokaźnym arsenałem pojazdu. Stajesz się kolejnym zawodnikiem jeszcze jednego sportu przyszłości, który polega jedynie na unieruchomieniu wszystkich przeciwników. Możesz wybrać, której z ogromnych korporacji oddasz swe usługi, każda w zamian oferuje co innego (np. lepszy pancerz albo broń).

[illegible] rozgrywa się na ośmiu bardzo rożnych graficznie arenach, od miasta przez lasy i ocean aż do kosmosu. Niestety, poza grafiką poziomy zbyt mało się różnią od siebie, aby uczynić grę interesującą. Sterowanie także nie pomaga jej polubić, bolid wolno reaguje na polecenia i często następują niespodzianki. Gracz ogląda widok z kabiny pojazdu i lawirując pomiędzy krętymi alejami kolejnych poziomów stara się wytropić i zniszczyć kolejnych przeciwników, zanim zrobią to oni. Określoną liczbę punktów można otrzymać także za obrócenie w pył odpowiednio porozstawianych celów.

Niedawno ukazały się utrzymane w tej konwencji WIPEOUT, CYBERSPEED i ZONE RAIDERS. Czy ZEPHYR przejmie palmę pierwszeństwa od WIPEOUT? Raczej nic na to nie wskazuje. Jednak znakomity dźwięk o doskonałej jakości na długo pozostaje w uszach gracza. Trzecią zaletą ZEPHYRA jest fakt jego współpracy z popularymi (?) hełmami VR (VFX-1 i CyberMAXX).

ZEPHYR jest prostą strzelaniną, której można poświęcić kilka godzin. Jeśli jednak nie lubisz tego typu gier, ZEPHYRA także nie polubisz. Stały temat sportów przyszłości staje się powoli nużący, z uwagi na wzajemne powielanie się pomysłów kolejnych gier.

Gulash

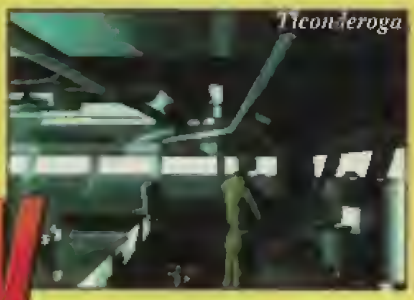
W SS'33 zamieściliśmy recenzje pakietów MEGAPACK 3 i 4. W naszych oczach MEGAPACK'i to doskonała oferta dla graczy, co potwierdza się ich znakomitą sprzedażą na świecie. Idąc za ciosem, firma MEGAMEDIA wydała pierwszy MEGATRIPAK, w którym znajdują się trzy pełne gry. Podobno będą następne, więc otrzymał on numerek 1. Co znajdziemy w środku?

MEGA TRIPAK

CYCLEMANIA – z warsztatów firmy ACCOLADE znanej ze swoich sportowych produkcji załapała się CYCLEMANIA, szybkie wyścigi motocykli. Grafika jest digitalizowana, motory poruszają się po nakręconym kamerą prawdziwym torze. Oprócz tego filmowe wstawki z prawdziwych wyścigów i renderowane animacje. Napęd CD poczwórnej szybkości wiodła i tym razem. Pełna swoboda ruchów, drużyna śmiałków gotowa stawić czoła niebezpieczeństwom, magia i miecz. Pełna kompaktowa wersja z mówionymi dialogami i animacjami, dodatkowo demo gry ENTOMORPH. Opis w SS'34. **Ocena: 70%**

U.S.S. TICONDEROGA – morska strategia w połączeniu z symulatorem krążownika. Dobra grafika bardzo wskazany, recenzja w SS'23. **Ocena: 75%**

THUNDERSCAPE – typowa gra RPG, rozgrywająca się w świecie ADEN. Znana ze swych gier firma SSI nie za-

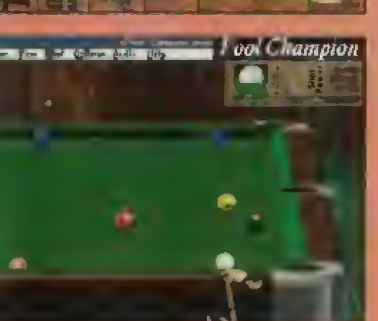


i dźwięk, dużo renderowanych animacji. Program występuje w dwóch wersjach na osobnych krążkach, dla DOS i Windows'95. W pudełku znajdują się obie wersje gry, jednak ta pod Win'95 jest zabójczo wolna. Opis w SS'27. **Ocena: 60%**

Mamy więc trzy dobre gry (cztery kompakty), każdą z innego gatunku. W sprzedaży znajduje się również MEGAPACK 5, o którym poniżej.

Ash

Dystrybutor: CD Projekt
Cena: 69 zł



MEGAPACK 5

Kolejny, piąty już MEGAPACK przynosi dziesięć gier na dziesięciu płytkach CD, będąc jednocześnie najlepszą składanką jaką widział świat. Dodatkowo, po raz pierwszy kompilacja zaopatrzona jest w pełną, liczącą 78 stron instrukcję w języku polskim. Szczegółowo opisane są zasady i sposób uruchamiania każdej z gier, więc nawet największy laik nie powinien mieć już więcej problemów. A oto co znajduje się w pudełku (w nawiasie podane wymagania pamięciowe).

FLIGHT UNLIMITED – niestety okrojona (1 samolot + 1 lokacja) wersja znakomitego symulatora lotniczego, z bezsprzecznie najlepszą trójwymiarową, teksturowaną grafiką. Aby w pełni rozkoszować się grą, potrzeba PENTIUM (ale warto). Opis w SS'29 (8 MB). **Ocena: 80%**

FX-FIGHTER – Pierwsze i jedyne na razie trójwymiarowe mordobicie na PeCeta. Ośmiu wojowników walczy w wielkim, międzygalaktycznym turnieju. Niespotykane na PeCecie wirujące kamery i wspaniale teksturowane postacie. Pełen opis w SS'27 (4 MB). **Ocena: 85%**

PRIMAL RAGE – mordobicie, w którym walczy się dinozaurami! Filmowane kamerą plastelinowe potworki w cudowny sposób ożywają na ekranie, gryząc i szarpiąc się aż do krwi. Trzy wersje gry (zależne od posiadanej pamięci). Pełen opis w SS'28/29 (4 MB). **Ocena: 75%**

JAGGED ALIANCE – strategia w starym, dobrym stylu LASER SQUAD czy UFO. 60 najemników, 2000 klatek animacji, 50 misji i 4000 linii czytanych dialogów. Jedna z lepszych gier strategicznych minionego roku. Pełen opis w SS'27 (4 MB). **Ocena: 80%**

POOL CHAMPION – utrzymany na wysokim poziomie symulator gry w bilard amerykański. Grając w klubach pniesz się po szczeblach kariery, aż do turnieju o mistrzostwo w Las Vegas. Trójwymiarowa grafika, doskonały dźwięk. **Ocena: 70%**

WARLORDS 2 DELUXE – reedycja znanej miłośnikom fantasy gry strategicznej. Wersja DELUXE różni się rozszerzeniem ilości misji, poprawionymi błędami i lepszym edytorem plansz. Grafika SVGA. Szerzej w SS'17 (4 MB). **Ocena: 75%**

GREAT NAVAL BATTLES 4 – od razu czwarta, najnowsza część morskiej strategii której akcja rozgrywa się podczas drugiej wojny światowej. Wspaniałe statki: Bismark, Król Jerzy 5, Dunkierka. Do wyboru wszystkie liczące się na świecie floty. Nieco więcej w SS'32 (8 MB). **Ocena: 70%**

TERMINAL VELOCITY – bardzo dobra trójwymiarowa strzelanina z elementami symulacji. Pełna wersja kompaktowa z filmikami, digitalizowaną mową i opcją gry w wysokiej rozdzielczości. Można grać przez sieć, kabel, modem. Pełen opis w SS'26 (4 MB). **Ocena: 80%**

PINBALL FANTASIES DELUXE – jeden z najbardziej znanych fliperów firmy 21ST CENTURY w pełnej kompaktowej wersji DELUXE. Dodane cztery nowe stoły (w sumie 8) i animowane przerywniki. Opis w SS'33 (4 MB). **Ocena: 75%**

ENTOMORPH – pierwsza gra RPG rozgrywająca się w świecie ADEN znanej miłośnikom gatunku firmy SSI. Mnóstwo questów, doskonała grafika SVGA i kompaktowy dźwięk. Więcej w SS'31 (8 MB). **Ocena: 70%**

Wow! Grać, grać, grać... Palmę pierwszeństwa może odebrać jedynie MEGAPACK 6, o którym jeszcze nic nie wiadomo. Chociaż...

Gulash

Dystrybutor: CD Projekt
Cena: 159 zł

JUŻ JEST !

Dystrybucja, sprzedaż hurtowa:

MIRAGE MEDIA
03-928 Warszawa, ul. Rogalskiego 1E
tel. (22) 671 1551, tel./fax (22) 671 1555
e-mail: mirage@ikp.atm.com.pl

Sprzedaż detaliczna, wysyłkowa:

MIRAGE SOFTWARE
03-982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4
tel. (22) 671 7777, fax (22) 671 7622

Sprzedaż detaliczna:

AGNUS
00-026 Warszawa, ul. Widok 19
tel. (22) 27 07 09, fax (22) 25 49 86

CENA DETALICZN
130 zł

DUKE NUKEM 3D

3D REALMS

© 1996 3D REALMS, FORMGEN, APOGEE, US GOLD

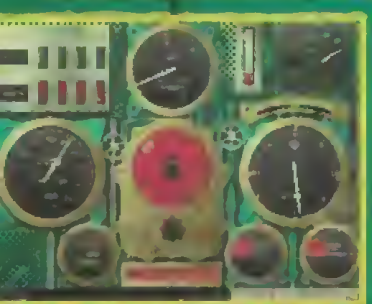
MIRAGE

Jeśli pomyśleć o zmaganiach amerykańskich łodzi podwodnych na Pacyfiku, od razu przychodzi na myśl tytuł SILENT SERVICE i jego druga część. Można sobie wes-

SILENT HU

tchnąć „Ach, to były symulatory". Co prawda więcej w tym westchnieniu nostalgii za dawnymi czasami komputerowego szaleństwa, niż rzeczowego porównania z dzisiejszymi tytułami, ale faktem jest, że dawniej grało się trochę inaczej. Dłużej, z większym zapałem, zaangażowaniem. W dzisiejszym zalewie rynku trudno przyzwyczaić się, polubić jakiś tytuł. Na półce czeka bowiem kilka kolejnych pozycji z danego gatunku. No cóż, żyje się coraz szybciej. SILENT HUNTER z pewnością nie przebije kultowej pozycji SILENT SERVICE, ale może dostarczyć wielu równie wysublimowanych atrakcji.

Akcja SILENT HUNTER rozgrywa się na Pacyfiku, od ataku na Pearl Harbour do końca wojny. Pierwsze wrażenie po uruchomieniu gry to uderzające podobieństwo do ACES OF THE DEEP wydanej przez DYNAMIX.



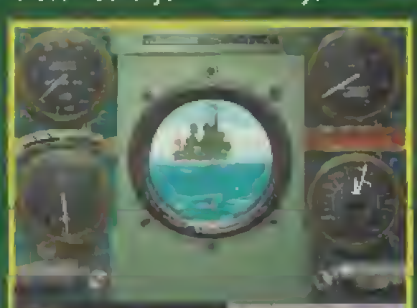
Podobieństwo zarówno w układzie poszczególnych menu, jak i wyglądzie większości ekranów symulacji. Zastanawiające, czy nie podpada to pod prawa autorskie. Jak dotychczas, takiego podobieństwa między żadnymi grami nie było. Złośliwi mogli by się pokusić o stwierdzenie, że osoby grające uprzednio w Asy nie będą potrzebowały instrukcji. Oczywiście to lekka przesada, są różnice.

SILENT HUNTER to bardzo dobra gra. Zarówno biorąc pod uwagę opracowanie graficzne, jak i realizm. Ale po kolei. Gra pracuje w trybie podwyższonej rozdzielczości i śmiało można rzec, że jest jednym z najładniejszych symula-

torów łodzi podwodnej z okresu II Wojny. Warunki pogodowe są odwzorowane bajecznie. Możesz płynąć podczas fantastycznej, można by rzec sielskiej pogody, podczas której ocean majestatycznie faluje, zaś na niebie nie ma najmniejszej chmurki. Zdarza się, że swoje łowy prowadzisz podczas burzy czy sztormu, gdy wokół ciebie przelewają się setki ton wody, zaś widoczność jest ograniczona do minimum. Za dnia po niebie wędruje słońce, zaś w nocy księżyc porusza się po pieczołowicie odwzorowanym nieboskłonie rozświetlając nieco mroki nocy. Walka niemalże za każdym razem wygląda inaczej – swoje zmagania możesz toczyć w pierwszych blaskach poranka, w pełnym słońcu dnia, o zmroku lub też podczas co jaśniejszych nocy. Konwoje możesz śledzić nawet przez kilka dni, czekając na dogodne warunki do ataku. W SILENT HUNTER są nawet porty! Możesz atakować stojące na redzie statki. Trzeba uczciwie przyznać, że tego jeszcze nie było. W nocy zaś, jeśli podpłyniesz blisko, widzisz światła portowych miast.

Co tu dużo mówić, krajobraz opracowany jest prześlicznie – to trzeba zobaczyć. Także wszystkie okręty wykonano bardzo realistycznie. Autorzy, wykorzystując doświadczenia w opracowaniu modeli 3D stworzyli wyjątkowo sugestywne sylwetki okrętów przeciwnika. Przy dobrej widocz-

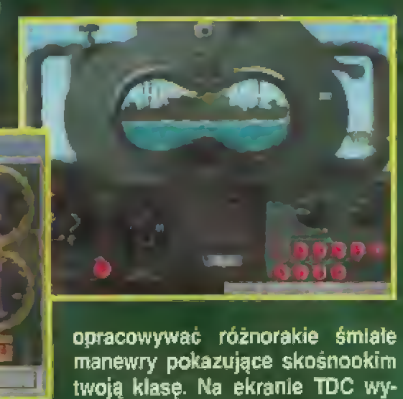
ności można rozpoznawać typ okrętu po najdrobniejszych szczegółach. Okręty, nie dość że bardzo wiarygodnie wyglądają to jeszcze bardziej wiarygodnie toną. Zdarza się, że wybuchają, zdarza się, że wypalają się trzymając się na powierzchni, toną powoli albo przełamują się i błyskawicznie pogrążają w otchłani. Oczywiście pomyślano o wybuchach, fontannach tryskającej wody, smolistym dymie z uszkodzonych jednostek, plamach ropy na morzu, ostrzale z dział, itd. Całej akcji towarzyszą różnorakie odgłosy. Od szczególnie nieprzyjemnych trzasków uszkodzonego kabłuba łodzi podwodnej do o wiele bardziej ciekawszych głuchych wybuchów trafiających torped. Większość twoich rozkazów potwierdzają „żołnierskim" głosem członkowie załogi, chociaż niekiedy przydałoby się włożyć więcej zaangażowania w samplowane



komunikaty. Amerykanie to twarde chłopaki, ale spokojny głos mówiący o śmiertelnych uszkodzeniach to lekka przesada.

Pod względem realizmu gra jest równie dobrze zrobiona. Odwzorowano dokładnie warunki pogodowe, a co za tym idzie ich wpływ na walkę. Zupełnie inaczej wykrywa się okręty podczas dnia niż w nocy, odmiennie działają torpedy na spokojnych wodach, niż w szalejącej kipieli. Wprowadzono sonary, a w późniejszym okresie wojny radary. W miarę dokładnie odwzorowano możliwości uszkodzeń – niektóre okręty idą pięknie na dno po jednym trafieniu, inne wytrzymują nawet kilkukrotne trafienia. Równie realistycznie rozwala się twój okręt. Zapewne podczas walki będziesz się zastanawiał w jaki sposób można mieć uszkodzonych tyle podzespołów. Zdarzy się też pewnie opuszczenie okrętu.

Miodność gry podwyższa praca TDC (TORPEDO DATA COMPUTER) – kompleksowego systemu zarządzającego wystrzeliwanymi torpedami. Dzięki niemu możesz



opracowywać różnorakie śmiałe manewry pokazujące skośnookim twoją klasę. Na ekranie TDC wybierasz rodzaj i tryb pracy torpedy, określasz jej głębokość i prędkość, kąt wyprzedzenia, kurs... Na początek radzę korzystać z automatycznego systemu prowadzenia ognia. Dopiero gdy zatopisz osłonę konwoju eksperymentuj z ręcznymi ustawieniami. Po uważnej lekturze podręcznika i paru ćwiczeniach szybko staniesz się torpedowym wirtuozem. Realizm rozgrywki możesz określić w rozbudowanym menu. Radzę powłączać sobie niespodzianki w stylu „torpedy niewypały" (pola z krzyżykami) i ewentualnie zmieniać wskaźnik COMBAT LEVEL. Przygotujesz się na łatwiejszym poziomie, ale będziesz przyzwyczajony do różnych „wojennych" sytuacji.

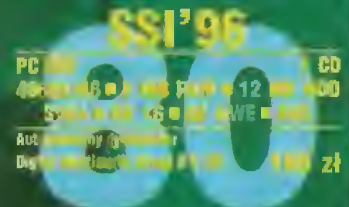
Słowa pochwały należą się za opracowanie symulacji, która oferuje wysoki poziom realizmu, ale zarazem jest bardzo łatwa w obsłudze. Całą akcję można w zasadzie kontrolować za pomocą myszki, choć nie jest to za wygodne. Jednak wystarczy nauczyć się zaledwie kilku klawiszy, by można było bardzo sprawnie zarządzać wszystkimi podzespołami łodzi. Z początku zapewne trudno ci będzie zapamiętać jaki ekran co kontroluje, ale zapewnim, że bardzo szybko wpada się w rutynę. Bardzo ciekawym pomysłem jest możliwość zmieniania zawartości menu pod peryskopem i lornetą – duże ułatwienie.

Nad całościowym obrazem gry (i przede wszystkim jej realizmem) czuwał „oryginalny" amerykański kapitan łodzi podwodnej z okresu II Wojny – William P. „Bud" Grunner. Dzięki niemu gra ma też nieco edukacyjny charakter – na płycie zamieszczone są zdjęcia i filmy opisujące poszczególne pomieszczenia i urządzenia łodzi oraz informacje o taktyce. Warto nieco czasu poświęcić na wysłuchanie rad starego morskiego wilka – podczas walki może się przydać.

Gracz może (znów uderzające podobieństwo do Asów) wziąć udział w dowolnej, określonej przez siebie misji – ataki na konwoje, okręty przeciwnika, patrole, czy misje ratunkowe to normalka dla kapitana łodzi podwodnej. Możesz też wcielić się w rolę określonego kapitana i wziąć udział w sytuacji, która miała miejsce pół wieku temu. Do twojej dyspozycji są praktycznie wszystkie podstawowe typy amerykańskich łodzi: S-boat, Barracuda, Narwhal, P Class, Salmon, T Class, Gato, Balato, Tench. Najciekawszą opcją gry jest oczywiście kariera – określasz tylko czas rozpoczęcia misji i przystępujesz do wojny. Warto rozpocząć od najwcześniejszego okresu – przejdziesz wszystkie stopnie wtajemniczenia. Przez cały okres zmagań z Japończykami będziesz wykonywał różnorakie patrole bojowe, zaś na koniec, jeśli przeżyjesz, zostaniesz pięknie podsumowany i otrzymasz zapewne laurkę z Dowództwa Floty. Pamiętaj, by przed rozpoczęciem kariery potrenować nieco pojedyncze misje, gdyż permanetne porażki mogą zbić cię z tropu.

Tradycyjnym pozdrowieniem „tylu wynurzeń ilu zanurzeń" zapraszam do gry. Wciąga, jest fajna, ładna i realistyczna.

Kaiteck



BELL & BELL Sp. z o.o.

ul. Wronia 29/31, 00-846 Warszawa
tel. (0-22) 633-55-22 w. 530 do 535

PRACUJEMY PON/PIĄTEK w godzinach 8.00 – 21.00

KOMPUTERY BELL dla uczniów, studentów inwalidów I i II grupy 2% rabatu!

Jeżeli CHCESZ mieć DOBRY I SZYBKI KOMPUTER lub już go MASZ i stwierdzasz, że jest ZA WOLNY, a NIE MASZ PIENIĘDZY na jego rozbudowę – wymianę ZADZWOŃ do nas. POMOŻEMY Tobie POZBYĆ się tego KŁOPOTU.

Amiga 500, 600, CDTV, 1200, CD32, C-64, Atari XE i ST, PC 386 i 486 SX/DX, Monitory RAM-y, Hard Dyski itp. a łączną wartość przyjmiemy jako pierwszą wpłatę gotówkową.

– Bank udzieli Tobie kredytu BEZ ŻYRANTÓW.
– JEDYNE wymaganie to pierwsza wpłata minimum 20% wartości sprzętu.

CENY CIĄGLE SPADAJĄ!!! ZADZWOŃ

***RATY NA CAŁĄ POLSKĘ**
***PRZYJMUJEMY W ROZLICZENIU UŻYWANE KOMPUTERY**
***DOSTAWY SPRZĘTU PC I AMIGA 1200 DO DOMU KLIENTA ZA DARMO. CAŁY KRAJ!**
KUP RAZ A DOBRZE!

BELL Komputer z procesorem 386-133 MHz za 149,-!* z VAT-em

W skład każdego zestawu komputera BELL wchodzi: Monitor kolor 14" LR, Pamięć RAM Magistrala PCI, Karta Graficzna SVGA PCI 1 MB, Floppy 3.5" 1.4 MB, Sterownik PCI, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower, Mysz z Podkładką. Obudowa Green Mini Tower LUX, kieszeń wymienna dysku twardego.
Komputery nie są plombowane! Można zmieniać konfiguracje zgodnie z warunkami gwarancji.
Opcjonalnie: Głośniki oraz Oprogramowanie Systemowe. Gwarancja 12 miesięcy. Pozostałe podzespoły wg tabeli.

BELL		RATA* x24 mies.	I wpłata 20%	Cena z VAT	CD-ROM	Monitor	HDD MB	RAM MB	Karta muz.
41	486DX 4-100 MHz	149,-	598,-	2990,-	x4	kolor 14" LR	530	4	+
58	586-133 MHz	159,-	638,-	3190,-	x4	kolor 14" LR	530	4	+
75	Pentium 75 MHz	179,-	718,-	3590,-	x4	kolor 14 LR	530	4	+
100	Pentium 100 MHz	189,-	758,-	3790,-	x4	kolor 14" LR	850	8	+
120	Pentium 120 MHz	199,-	899,-	4090,-	x4	kolor 14" LR	850	8	+
133	Pentium 133 MHz	214,-	859,-	4290,-	x4	kolor 14" LR	850	8	+
Dopł. Płyta INTEL TRITON		7,-	29,-	149,-					
150	Pentium 150 MHz	244,-	979,-	4890,-	x4	kolor 14" LR	850	8	+
166	Pentium 166 MHz	279	1120,-	5590,-	x4	kolor 14" LR	850	8	+

Amiga	RATA	I wpłata 20%	CENA
CD32	34,-	136,-	680,-
ProModule CD-32	40,-	158,-	790,-
Klawiatura CD-32	5,-	22,-	110,-
CD-32+ProModule+ Klawiatura	75,-	299,-	1490,-
A-1200 Escom	88,-	356,-	1750,-
A 1200 Escom -520 HDD	114,-	458,-	2250,-
A 1200 Escom -830 HDD	119,-	479,-	2350,-
A 1200#	75,-	299,-	1490,-
A 1200# - 520 HDD	101,-	400,-	1990,-
A 1200# - 830 HDD	106,-	420,-	2090,-
A 600#	39,-	157,-	780,-
A 500 - 1MB#	33,-	131,-	650,-
Modulator A 500#	4,-	16,-	80,-
Monitor Kolor # do Amigi	22,-	91,-	450,-
Monitor Kolor # do Amigi Commodore lub Philips	29,-	120,-	590,-

Ceny zawierają 22% VAT
Można wpłacić kwotę większą niż wymagane minimum 20%
Kredyt można spłacić przed terminem (mniejsze odsetki)
Posiadamy duży wybór bardzo dobrych, tanich stolików pod komputer

W skład każdego zestawu Komputera OPTIMUS z Procesorem INTEL Pentium wchodzi: Monitor 14" LR, Pamięć RAM, CD-ROM x4, Oprogramowanie Systemowe, Magistrala PCI, Karta Graficzna SVGA PCI 1 MB, Floppy 3,5" 1.44 MB, Sterownik PCI, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower, Mysz z Podkładką, Twardy Dysk w Wymiennej Ramce, Program „Pierwszy Krok", Program do Automatycznej Konfiguracji OPTLEXE, Podręcznik Użytkownika w jęz. polskim, 24 miesiące Gwarancji. Pozostałe podzespoły wg tabeli.

Optimus		RATA* x24 mies.	I wpłata 20%	Cena z VAT	CD	Monitor	HDD	RAM MB	Programy
5P75	Pentium 75 Mhz	205,-	822,-	4110,-	x4	kolor 14" LR	855	8 MB	Dos 6.22 Works 3.0, Win 3.11
5P90	Pentium 90 Mhz	218,-	879,-	4360,-	x4	kolor 14" LR	850	8 MB	
5P120	Pentium 120 Mhz	239,-	957,-	4780,-	x4	kolor 14" LR	1.080	8 MB	
5P133	Pentium 133 Mhz	254,-	1019,-	5090,-	x4	kolor 14" LR	1.080	16 MB	
5P150	Pentium 150 Mhz	304,-	1219,-	6090,-	x4	kolor 14" LR	1.080	16 MB	
5P166	Pentium 166 Mhz	335,-	1341,-	6700,-	x4	kolor 14" LR	1.080	16 MB	
5P200	Pentium 200 Mhz	359,-	1440,-	7190,-	x4	kolor 14" LR	1.080	16 MB	

WINDOWS'95 PL na CD dopłata 89,- Rezygnacja z Monitora Kolor 14" LRNI – 790,-

Komputery HARVARD do nabycia po SPECJALNYCH CENACH dla Młodzieży za okazaniem Legitymacji Szkolnej lub Studenckiej. W skład każdego zestawu Komputera HARVARD wchodzi: Monitor 14" LR NI, Pamięć RAM, Karta Graficzna SVGA PCI 1 MB, Flopp 3.5" 1.44 MB, Sterownik, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower, Twardy Dysk, Podręcznik użytkownika po Polsku. Opcjonalnie oprogramowanie, Mysz z podkładką. Gwarancja 24 Miesiące. Pozostałe podzespoły w tabeli.

HARVARD		RATA x24 mies.	I wpłata 20%	Cena z VAT	Monitor	HDD MB	RAM MB
4H 133	AMD 586 133 MHz	146,-	584,-	2920,-	kolor 14" LR NI	528	4 MB
5P60	Pentium 60 MHz	148,-	594,-	2970,-	kolor 14" LR NI	528	8 MB
5P75	Pentium 75 MHz	172,-	690,-	3450,-	kolor 14" LR NI	850	8 MB
5P120	Pentium 120 MHz	192,-	771,-	3850,-	kolor 14" LR NI	850	8 MB
5P 133	Pentium 133 MHz	210,-	844,-	4210,-	kolor 14" LR NI	850	8 MB

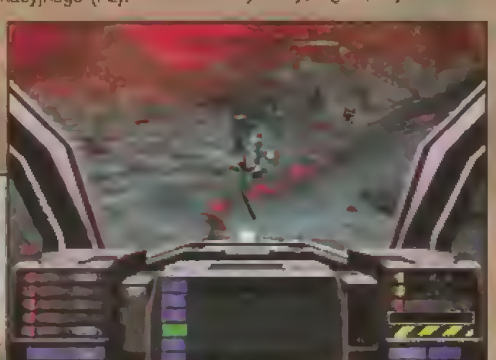
– I pamiętajcie – kończył odprawę dowódca szwadronu – Walcie po nogach. Odmaszerować!

Piloci szybko wspięli się po drabinkach do kokpitów. Pancerne szyby zamykały się z hydraulicznym sykiem. Sprawnie wykonywana procedura startowa budziła kolejne stalowe potwory do życia. Jako pierwszy opuścił hangar dowódca. Jego robot majestatycznie wyszedł z hangaru wprost w poranne słońce. Dość szybko cały zespół uderzeniowy stworzył formację marszową i roboty bojowe pomaszerowały wyznaczoną trasą. Czekała je bezlitosna walka z podobnymi kolosami...

STALOWE SERCE

HERC to olbrzymi robot bojowy przeznaczony do bezpośredniej walki na średnich i małych dystansach. Wykorzystywany we wszystkich konfliktach zbrojnych szybko stał się podstawowym uzbrojeniem. Biura konstrukcyjne przygotowały dla armii różnorakie rodzaje robotów. Począwszy od małych, zwinnych i szybkich robocików zwiadowczych, do olbrzymich kilkusettonowych potworów doskonale opancerzonych i zabójczo uzbrojonych. Jest nawet wersja latająca. HERCEM steruje się nadzwyczaj prosto – każdy robot ma dwa ruchome moduły. Pierwszy moduł to element kroczący – tzw. nogi, dzięki którym robot może się poruszać. Drugi moduł to wieżyczka z kokpitem. Zawieszona na specjalnych stabilizatorach umożliwia dokładne ostrzeliwanie nawet szybko poruszających się celów. Wieżyczka ma jeden zasadniczy mankament – zakres jej ruchu w poziomie to 180 stopni. Gdy ktoś podejdzie cię od tyłu, jesteś ugotowany.

Robotem steruje jeden człowiek nazywany tradycyjnie pilotem, który siedzi w przeszklonym kokpicie. Z uwagi na łatwość obsługi każdy robot dysponuje bardzo podobnymi systemami pokładowymi. Zmieniając typ HERCA zauważysz jedynie zmianę kokpitu. Elektronika pozostaje ta sama. Z początku wydaje się, że podzespoły elektroniczne są bardzo skomplikowane, jednak z czasem okazuje się, że tak naprawdę korzysta się z dwóch, góra trzech typów. Najważniejszy jest radar (F4). Dzięki sensorom pasywnym i aktywnym emiterom możesz wykrywać wrogie roboty i zabudowania. Odpowiednie wykorzystanie radaru to połowa sukcesu, na szczęście radar jest bardzo prosty w obsłudze – określasz jedynie zasięg i tryb działania. Poza radarem często korzysta się z mapy (F7) i panelu komunikacyjnego (F2). Reszta wyświetlaczy to różne panele informacyjne, których przydatność, szczególnie podczas walki, jest dosyć wątpliwa.



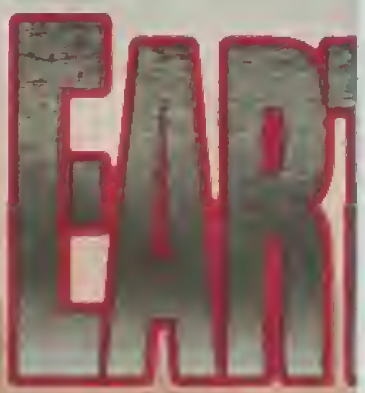
CO SIĘ DZIEJE?

Wiadomo – Matka Ziemia w niebezpieczeństwie. Znowu Obcy konkwistadorzy mają chrapkę na niebieską planetę. Ale nie ma tak łatwo – Ziemskie Siły Obronne stają do walki. Obce Imperium Cybrid założyło bazę wypadową na ciemnej stronie księżyca. Stamtąd kolejne transporty zaatakowały rozmaite części globu. Obcym udało się założyć trzy zasadnicze przyczółki. Rozpoczyna się bezlitosna walka. Czekają cię zmagania na lądzie i w powietrzu. W rozmaitych strefach klimatycznych i w różnych warunkach pogodowych. Chociaż jeśli o warunkach pogodowych mowa to trzeba przyznać, że autorzy mogliby się do tego bardziej przyłożyć. Praktycznie w danym klimacie pogoda jest zawsze taka sama, nie ma też misji nocnych. Imperium Cybrid dysponuje bardzo podobnymi robotami bojowymi – dlatego też obrońcy mogą nawiązać równorzędną walkę z najeźdźcą.

WALKA, WALKA, WALKA

To co roboty lubią najbardziej to oczywiście bój. Najlepiej jak najostrzejszy i jak najtrudniejszy. Przed każdą misją czeka się odprawa, wzbogacona jakimś filmikiem, a potem już przystępujesz do wykonywania zdań. Przed tobą rozmaite misje. Będziesz uczestniczył w wielkich bitwach robotów, będziesz też brał udział w małych potyczkach i niespodziewanych bójach spotkaniowych. Będziesz wykonywał rajdy na umocnienia przeciwnika i będziesz obrońcą własnych baz. Do ciebie będzie należała ochrona konwojów, przed tobą misje zwiadowcze i ratownicze. Jednym słowem nudno nie będzie – wojna to nie przelewki i czekają cię nie lada atrakcje.

Walka wygląda nadzwyczaj widowiskowo. Wybuchy, ogień, wyładowania elektryczne, urywane komunikaty radiowe... Krótko mówiąc bardzo przyjemny i, co ważniejsze, sugestywny klimat. Gra pracuje w trybie SVGA i trzeba przyznać, że grafika opracowana jest bardzo starannie. Każdy robot ma mnóstwo rozmaitych ruchomych części. Podczas walki możesz odstrzelić praktycznie każdą część przeciwnego robota. Najlepiej odstrzelić mu stalowe nogi... Roboty likwiduje się na wiele efektownych sposobów – znikają w olbrzymich wybuchach po trafieniu w generator atomowy lub długo dopalają się stojąc na osmalonych nogach, czy też rozpadają się na wiele kawałków. Jak wiadomo profesjonalizm ukryty jest w szczegółach, a różnych fajnych smaczków nie brakuje. Na przykład: jeśli zniszczysz robota stojącego na wzgórzu, jego szczątki powoli będą staczały się po stromym zboczu; uszkodzony robot może stać i cię ostrzeliwać jeszcze bardzo długo; możesz odpowiednio celować i odstrzelić przeciwnikowi całe uzbrojenie...



Walka składa się z dwóch etapów. W pierwszym roboty ostrzeliwują się z rakiet, zaś drugi to po prostu walka manewrowa, w której wykorzystuje się całe dostępne uzbrojenie. Pamiętaj, że większość robotów ma z tyłu martwą strefę – jeśli podejdziesz „od szóstej" praktycznie od razu zostaniesz zwycięzcą. Podczas walki wykorzystuj możliwość przenoszenia energii do poszczególnych osłon. Nigdy nie stawaj, zawsze bądź w ruchu. Wykorzystuj komputer celowniczy, gdyż samodzielne celowanie w ferworze walki na ogół nie zdaje egzaminu.

KUPĄ MOŚCI PANOWIE

Z początku będziesz sam. Ale kiedy wyprodukujesz kolejnego HERCA będziesz mógł zabierać podwładnych. Na polu walki możesz dowodzić naraz trzema robotami. Trzeba przyznać, że taki team to bardzo zabójcza eskadra. Twoi podwładni mogą wykrywać przeciwników, mogą nawiązywać walkę z konkretnym, wyznaczonym przez ciebie celem, lub też mogą po prostu atakować wszystko co się rusza i wygląda na Cybrida. Wprawdzie nie masz aż tak dużych możliwości dowodzenia jak w TERRA NOVA (opis w SS'35), ale i tak odpowiednie wykorzystanie podwładnych może zapewnić ci łatwy sukces.

MYŚLENIE W BAZIE

Oprócz samej walki gra zawiera też istotny wątek decyzyjny. Mianowicie po każdej misji pojawia się menu bazy. W bazie możesz wykonywać kilka operacji:

Opcja REPAIR pozwala na reperowanie uszkodzonych podczas walki HERCÓW – dzięki temu możesz znacznie przedłużyć żywot swojego parku maszynowego. Nie ma co oszczędzać – po każdej misji reperuj dokładnie wszystko.

W BUILD budujesz nowe roboty. Co jakiś czas inży-

Sierra'96

PC WINDOWS 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 13 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: czerwiec
SPS Computer Group (PC CD)

Za: najlepsze jak dotąd walki robotów
Przeciw: duże wymagania sprzętowe, słaby krajobraz

nierowie będą opracowywać kolejny model – pod koniec gry będziesz miał naprawdę spory wybór robotów bojowych. Na polu walki liczy się głównie siła ognia – radzę budować jak największe roboty. Małe giną bardzo szybko. Pamiętaj by mieć jednego robota latającego i jednego szybkiego robocika do misji zwiadowczych.

THSIEGE 2

WEAPONS to kompleksowy system zarządzania uzbrojeniem. Każdy robot ma określoną liczbę podwieszeń, na których przenosi różnorakie środki bojowe. Asortyment urządzeń do zabijania jest bardzo bogaty. Są karabiny, działka laserowe, różne bronie elektromagnetyczne, rakiety, działka plazmowe, bronie energetyczne... Wszystko o różnych mocach i kalibrach. Wybór uzbrojenia to przede wszystkim rozsądna konfiguracja broni konwencjonalnych (o określonej ilości amunicji) i energetycznych (korzystających z systemów energetycznych robota). Oprócz uzbrojenia będziesz mógł wyposażać swoje HERCE w różne przydatne urządzenia wspomagające.

Gdy zabraknie ci uzbrojenia będziesz musiał skorzystać z opcji ARMOUR. Tutaj możesz budować wszystkie dostępne ci systemy bojowe. Zaznaczasz co ma być skonstruowane i po jednej misji masz do dyspozycji gotowy nowiutki sprzęt do wykańczania bliźnich. Naraz możesz produkować jedynie pięć rzeczy.

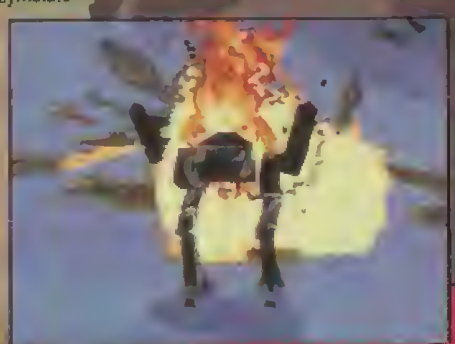
Podejmowanie decyzji w bazie mile urozmaica rozgrywkę, jednak nie przesłania sedna gry, czyli akcji. Zarządzanie HERCAMI i uzbrojeniem odbywa się w bardzo łatwy do opanowania sposób, zaś całością rządzą dosyć proste reguły.

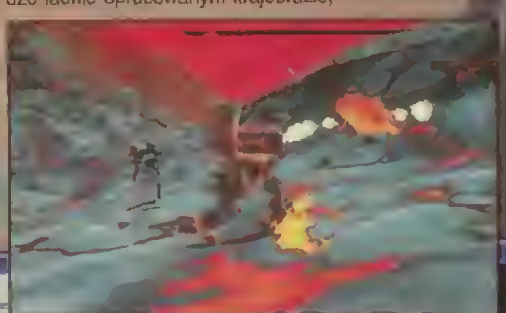
CZASEM SĄ UPADKI I WZLOTY

Od pewnego czasu mówi się o firmie SIERRA więcej złego niż dobrego. A przecież nie tak dawno była to firma niemalże kultowa, uwielbiana co prawda przez miłośników przygodówek, ale od wchłonięcia DYNAMIXU znana także na rynku symulatorów. Jednak na szczęście zostali jeszcze ludzie z pomysłami. EARTHSIEGE 2 to gra bardzo dobra. Gra, w której profesjonalizm znany z innych produktów SIERRY połączono z niewątpliwie niezłym pomysłem. Wspaniały wciągający klimat, walki odbywające się w bardzo ładnie opracowanym krajobrazie, fantastycznie przygotowane roboty, widowiskowa walka to niewątpliwe plusy gry. Być może teren mógłby być nieco mniej „kanciasty".

A tak nawiasem mówiąc, to walki robotów, gry z pogranicza klimatu symulatora i strzelaniny, powoli stają się odrębnym gatunkiem. Tytuły takie jak MECHWARRIOR 2 (SS'28) czy STRIKE FORCE CENTAURI (SS'35) są na to żelaznym dowodem. I dobrze, że tak się dzieje. Bo ziejące ogniem kolosy są „po prostu Coolio".

KaYteck





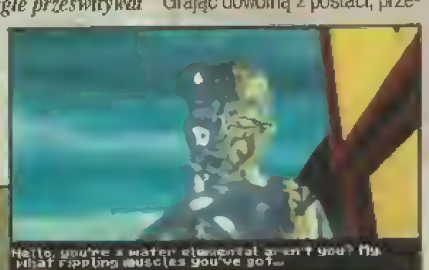
Drogie dzieci, dziś będzie bajka o tym, jak Shah-Ron Stone postanowiła zostać gwiazdą w Holly-Shit-Wood

Żeby zostać prawdziwą gwiazdą, najpierw potrzebny jest reżyser, który gwiazdę wylansuje...

...zgodnie z zasadą „im paskudniejszy chłop tym lepiej lansuje"

Shah-Ron była zdecydowana na wszystko. Nie przeszkadzał jej nawet podejrzanie niezdrowy kolor cery protektora, zresztą to i tak było bez znaczenia gdy zobaczyła jego dom.

Artyści to szajbusy! A ten co się pomalował na szklanno był nawet przystojny, szkoda tylko, że ciągle prześwitywał i było widać co ostatnio jadł. Szklanny niestety okazał się prawdziwy i jak dostał w pysk za natręctwo to się potłukł.

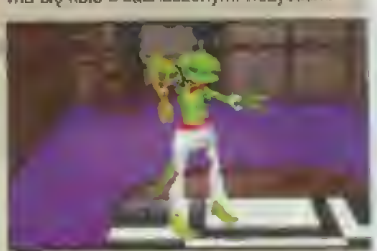


WIELKIE KRÓLESTWO

Świat KINGDOM O'MAGIC szokuje. Środowisko gry składa się z ponad stu renderowanych scenerii: lasy w których z drzew spadają liście, strumyki z szemrzącą wodą, a przede wszystkim miasta. Rozgrywce nie towarzyszy ścieżka muzyczna, za to słyszymy rozbudowane efekty dźwiękowe. Występuje podział na dzień i noc, co oznacza, iż co pewien czas widzimy, gdy ogromna zawieszona na łańcuchu kula rozbija szybę nocy i wówczas robi się dzień. Na noc wstawiana jest nowa szyba. Zmiana pór dnia powoduje, że niektóre rasy, na przykład orki, dopiero po zapadnięciu zmierzchu opuszczają swe jaskinie i wychodzą na drogi łupić przypadkowych turystów.

Po drogach, lasach i miastach poruszają się niezależnie od nas inne postacie. Możemy z każdą z nich porozmawiać, wykonywać ich zlecenia, bądź po prostu, jeśli dany delikwent nie jest nieśmiertelny, walczyć. Bohater posiada pewny zasób energii, możliwy do uzupełnienia po odpoczynku w tawernie, a za to z kolei trzeba płacić, do życia potrzebne jest więc i złoto. W przestawnym WIZARDRY 7: CRUSADERS OF THE DARK SAVANT po raz pierwszy w historii pojawiły się niezależne postacie przemieszczające się z miejsca na miejsce, dodatkowo wykonujące własne misje i jednoczące się w stronnictwa oraz sojusze. W KINGDOM O'MAGIC co prawda nikt się w nic nie jednoczy, jednak już sam pomysł wprowadzenia stuprocentowych Non-Player Character godzien jest pochwały. Jako ciekawostkę można podać, że jedną z postaci jest Angelo z filmu „The Lawnmower Man" – skorzystano ze wzorca użytego w grze CYBERWAR – to przecież ta sama firma!

Inną interesującą rzeczą jest interfejs użytkownika. Przypomina ten znany z RETURN TO ZORK, gdyż po kliknięciu na danym obiekcie na ekranie pojawia się koło z zaznaczonymi wszystkimi



dostępnymi w tym przypadku opcjami (rozmowa to na przykład mikrofon). Eliminuje to wszelkie próby wykonywania niepotrzebnych czynności. Wszystkie

KTO, CO I JAK?

KINGDOM O'MAGIC zrobiony został przez programistów z SALES CURVE INTERACTIVE. Firma nie ma jak dotąd na swoim koncie zbyt wielu tytułów, najgłośniejsze z nich to TRODDLERS, THE LAWNMOWER MAN oraz CYBERWAR. Jest to firma jeszcze niezbyt doświadczona i dopiero bieżący rok ma stać się przełomem w jej działalności. Zaczęło się od omawianego KINGDOM O'MAGIC, w momencie gdy to czytacie, ukazać się już powinien GENDER WARS, zaś nieco później XS. Plany to niebanalne i jeśli wszystkie zapowiadane gry zostaną odpowiednio rozreklamowane oraz poparte dobrymi wynikami sprzedaży, SCI stanie się silnym członkiem klanu producentów gier.

Wydany na dwóch płytkach KINGDOM O'MAGIC przygotowany został z dużą dbałością o dobre pierwsze wrażenie. Po pierwsze nietypowe, rzucające się w oczy pudełko, po drugie zaś – dobrze opracowany manual, nie ograniczający się jak w wielu innych przypadkach do skrótowych informacji. Dowiemy się z niego o występujących w grze postaciach oraz samym Królestwie Magii, zobaczymy jego mapę z zaznaczonymi wszystkimi ważnymi miejscami. Tak powinna wyglądać instrukcja, nie będąca grubą księgą, ale jednocześnie dająca graczowi od razu na starcie kilka cennych uwag.

Na pierwszym kompakcie znajdują się scenariusze, w których bohaterem jest zielony mutant Thidney, zaś na drugim Shah-Ron, panienka o potężnych pierogach. Każde z nich ma do wyboru trzy misje: „Tradycyjny i zarazem nieco staroświecki", „Lekko zwariowany" oraz „Wspaniały 7-11". W pierwszym z nich jako główne zadanie postawione jest uwolnienie smoka, w drugim odnalezienie zaginionego artefaktu, zaś w ostatnim – zwerbowanie grupy śmiałków gotowych do obrony miasta, w którym zaczyna się cała akcja (Flake Town). Grając dowolną z postaci, przemierza się te same lokacje, inne są natomiast teksty dialogowe oraz komentarze dotyczące znajdowanych przedmiotów. Żeby nie ułatwiać klientom życia – program zrobiono w taki sposób, że nie można grać Shah-Ron nie posiadając pierwszego kompaktu.

SCI'96

PC DOS 2 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 6 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
Autoryzowany dystrybutor
Digital Multimedia Group (PC CD) 165 zł

Za: przebogaty świat gry, ciekawe misje, postacie
Przeciw: humor momentami ciężkawy

KINGDOM O'MAGIC

obiekty na ekranie są oznaczone. Konieczne do pomyślnego zakończenia misji czynności można wykonywać w dowolnej kolejności.

SZKOŁA NIE PRZEGRYWANIA

– Bardzo szybko odnajduje się telefon komórkowy i wystarczy wówczas wykręcić numer 01703631826, aby uzyskać podpowiedź, co w danej planszy należy zrobić. Kosztuje to jedną sztukę złota, ale można dzięki uprzedniemu nagraniu gry na dysk poznać podpowiedź za darmo.

– Na pytanie, skąd brać pieniądze i nowe czary, odpowiedź brzmi: wystarczy czekać. Przemierzające Królestwo Magii postacie walczą ze sobą i wiele z nich z biegiem czasu ginie. Pojawia się wtedy nagrobek, z którego po przyjrzeniu się można wydobyć wszystkie przedmioty, które postać niosła. Walczyć można samemu na przykład z orkami w grocie. Zdobywa się przy tym sporo kasy.

– W scenariuszu standardowym Thidney'a, żeby przepłynąć promem na drugą stronę jeziora, musisz skorzystać z leżącej obok samochodu korby. Aby wejść do miasta Edam, trzeba rzucić strażnikom zatrute mięso z misy psa. Z psem najpierw trzeba porozmawiać, dopiero po pewnym czasie w jego misie pojawi się to, czego potrzeba.

– Na dyskotekę wpuszczają dopiero po zakupieniu w sklepie ubrania. Na miejscu można wygrać buty, które należy podarować krasnoludowi wybierającemu się na wojnę. On potem pomoże odkryć boczne wejście do jaskini smoka, wcześniej obejrzyj tam lewy filar.

– W Minar Tragedy wygrywa się w tawernie zabawkę, którą trzeba dać ubranemu na niebiesko magowi, ten z kolei da mikrofon potrzebny posągowi z Flake Town.

– Bujającą się na krześle babunię trzeba odpowiednio zagadać (gdy się nazwie ją wiedźmą, kwituje to „Wychodzę z gry!"). Można wówczas wziąć dziecko w klatce, by następnie popłynąć łódką do osadzonego na jeziorze domu. Tam uwolnione dziecko szybko rozprawi się z agresywnymi ciasteczkami.

SCI prowadzi bardzo dobrą stronę internetową WWW (sci.co.uk). Można tam uzyskać inne, na bieżąco aktualizowane podpowiedzi do gry. Firma rozegrała to bardzo sensownie – po premierze KINGDOM O'MAGIC nie podała od razu gotowego rozwiązania, lecz rozpoczęła od wskazówek dla początkujących, stopniowo zwiększając poziom trudności rozwiązywanych problemów. Im dalej od dnia ukazania się gry, tym więcej można się dowiedzieć, jak wykonać coraz to bardziej skomplikowane czynności. Tak powinna wyglądać rynkowa obsługa każdej szanującej się gry.

STO LAT ŚMIECHU

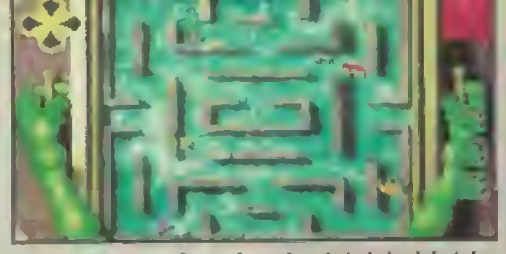
Już pierwsza strona manuału sugeruje, jaki czynnik dominuje w KINGDOM O'MAGIC. Cała gra naładowana jest... czym? Oczywiście humorem. Miejscami ciężkawym, mocno nasyconym erotyką, a przede wszystkim niewybrednym. Znający i lubiący cykl „Świat Dysku" Terry'ego Pratchetta poczują się jak u siebie w domu z tym, że humor Mistrza jest oczywiście lepszej próby – mniej nachalny i bardziej aluzyjny. W tym miejscu należy się skądinąd banalne wyjaśnienie, że co innego śmieszy dwudziestotrzyletka, a co innego piętnastolatka, bo taka jest dolna granica dostępności gry wyznaczona przez zachodnich cenzorów.

Stosowny dopisek w instrukcji informuje, iż prawa autorskie do przeniesienia gry na ekran kinowy są wciąż dostępne. Strażnik w mieście Edam, gdzie panuje wieczny mrok, dowiadując się, że stoi tu już wieki, powiada: „Myślałem, że to tylko dłuższa warta!". Jeden z budynków przepełniony jest listami, gdzie indziej odkrywamy grób winowajcy: tu leży Jim „Błyskawica" Loftus, najszybszy listonosz w tych stronach. Mag w trakcie pojedynku musi wyjść do toalety, gobliny paradują w maskach zawodników futbolu amerykańskiego, malutki niczym ważka mag przeobraża się w siłacza, dającego z miejsca fangę w nos – w KINGDOM O'MAGIC możliwe jest prawie wszystko.

Odpowiedzmy sobie zatem na najważniejsze pytanie: jak się w to gra? Paradoksalnie najsłabszą stronę KINGDOM O'MAGIC stanowią występujące w dialogach teksty. Na początku śmieszą, potem jednak oglądanie po raz kolejny zakapturzonego jegomościa krzyczącego: „pierścienie, gdzie są pierścienie", staje się męczące. Zresztą parodii Tolkiena jest w grze więcej. Jedno z miast nazywa się Rivendull (tolkienowskie Rivendell; dull to po angielsku nudny). Starożytny las Lothlorien przemianowany został na De-Lorean, w którym młode elfy umawiają się na schadzki. Nie najlepiej zostały dobrane głosy dwójki bohaterów: ironicznego do znudzenia Thidney'a i zachowującej się niczym panienka z „Beverly Hills 90210" Shah-Ron.

W KINGDOM O'MAGIC nie da się grać miesiącami, jak to przedstawiano w reklamach; da się grać znacznie krócej, ale za to bardzo dobrze. To ważna gra, pod względem wykonania stojąca na wysokim poziomie. Wcale nie przeszkadza fakt, iż grafika pozostała na poziomie VGA, jedynie postacie są lekko „postrzępione", reszta zaś prezentuje się przekonywująco. Wielką zaletę gry stanowią wspomniane niezależne postacie, aż dziw bierze, że nie jest to standardem we wszystkich klasycznych produkcjach role-playing. Czytający fantasy będą się bawili szczególnie dobrze, odszukując odwołania do wielu pozycji tej literatury. KINGDOM O'MAGIC to wreszcie gra wyjątkowa, niemożliwa do zestawienia z żadnym tytułem. Troszkę przypomina DRAGON LORE, ale jest od niej o wiele bardziej złożona. Mimo humoru, który nie każdemu przypadnie do gustu, nowatorsko wyznacza nową gałąź gier z pogranicza przygodówek i RPG.

Micz

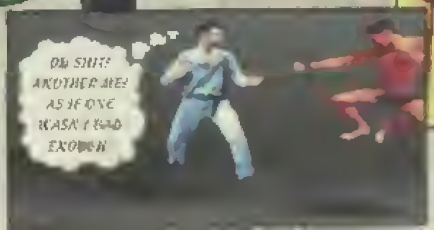


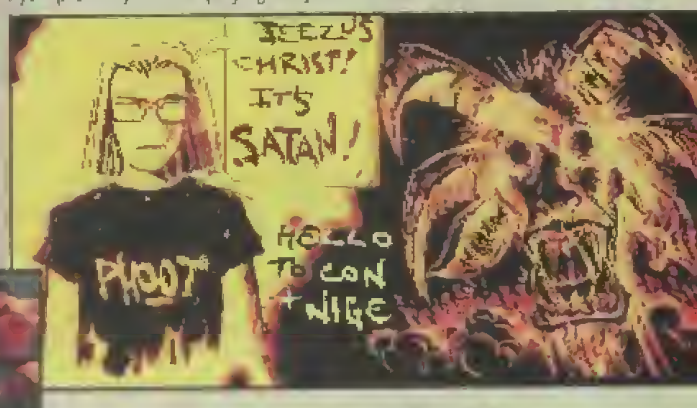
Gospodarz okazał się jednak być dużym dzieckiem kochającym zabawę w chowanego...

... potem pokazał Shah-Ron magiczny kibel, w którym zamiast srajtaśmy używa się wody pod ciśnieniem do głębokiej penetracji – ostatni krzyk mody wśród zachodnich higienistów

... a potem, potem odbyło się lansowanie gwiazdy... Oh ye!!!

... a potem, potem, potem Shah-Ron została gwiazdą... „Jednej Nocy", reżyserowi odpadł ogon na skutek zarażenia się wstydliwą jednostką chorobową, a scenarzyście wymyślającemu te bzdury odbiło i przeszedł na szatanizm.





Tup, tup, tup... Chcecie się dowiedzieć czegoś o świecie, na który patrzycie z góry, ale o którym nie macie pojęcia? Żyjemy razem ale to wy okazujecie względem nas bezsensowną agresję. Myślicie, że łatwo jest się nas pozbyć. A niby czym? Prusakotep? Nie wierzcie w te bzdety, że jest w stanie przykleić moje zwinne nóżki do ziemi. Raid? Co najwyżej może zabić na śmierć przez rozśmieszenie, bo do jego zapachu już dawno się przyzwyczaiłem. DDT? Stosowali to zaraz po wojnie, ale podobno strul więcej ludzi niż nas. Zwykła woda? Próbują i tego, ale na ich nieszczęście nauczyłem się pływać. Rozumiem wiele rzeczy z tego ogromnego świata, w którym przyszło mi żyć, bo kiedyś sam byłem człowiekiem. A wszystko zaczęło się od przypadkowego uwolnienia złych mocy. To właśnie dlatego zmuszony jestem teraz przedstawić się wam jako karaluch. Tup, tup, tup...

ŻYCIE CODZIENNE KARAKANA

Pamiętne BATTLE BUGS (SS'18) z SIERRY po raz pierwszy na większą skalę pokazało w grach komputerowych świat owadów. Okazało się, że potrafią one być sympatyczne, mają czysto ludzkie problemy, a jedyną różniącą je od ludzi rzeczą jest fakt, iż ich życie toczy się na trochę innej płaszczyźnie. Również BAD MOJO z rozwijającej się w dzikim tempie firmy ACCLAIM jest grą komiczną, lecz nie błazeńską.

Historia zaczyna się od tego, że mieszkający w podłej dzielnicy miasta nieudacznik i oszust, przez przypadek zostaje przemieniony w karalucha. Będzie musiał odszukać odpowiedzialny za przemianę medalion, po drodze wykonując kilka dodatkowych misji – w świecie ludzi odbieranych jako pechowe zbiegi okoliczności, a nie świadomą działalność istoty rozumnej.

Kilka zawartych w BAD MOJO pomysłów zasługuje na miano oryginalnych. Widzieliście bowiem kiedyś karalucha, który potrafi włączyć pilotem telewizor, albo spowodować pożar w łazience? Oczywiście, aby wykonać jakąkolwiek rzecz, musi się posługiwać sztuczkami, bo generalnie realizm został zachowany i owad nie może na przykład przesuwać ciężkich przedmiotów, a jedynie lekkie (kapsel, papieros). Z bardziej wyrafinowanych czynności, potrafi na przykład poprzez wykorzystanie własnego ciężaru włączyć przycisk. A przypuśćmy, że był to przycisk uruchamiający ksero – ono z kolei drukuje zwój papieru, po którym można zejść na podłogę, by po ścianie wejść na szafkę położoną nad szczurzą norą. Stamtąd można zrzucić na dół żyletki, które zgilotynują szczura. Właśnie o tak przyziemnych sprawach traktuje BAD MOJO.

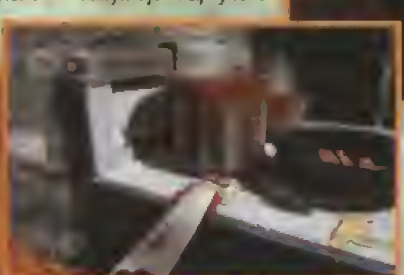
Bohater ma w tej grze wymiary mniej więcej 2x1 cm przy pełnej rozpiętości nóżek. To dość skromne gabaryty w porównaniu z takimi gigantami jak Ben Throttle. Te rozmiary nie przeszkadzają, a wręcz ułatwiają karaluchowi swobodne penetrowanie zakamarków mieszkania. Widzimy go zawsze z góry. Jeśli wdrapuje się po stołowej nodze na blat, automatycznie zmienia się ujęcie.

Grafika składa się z fotorealistycznych nieruchomych obrazków. Sam karaluch i jego niezależnie poruszający się po mieszkaniu bracia i siostry animowani są znakomicie. W przypadku wejścia do wody owad szybko przebiera nóżkami, stojąc w miejscu porusza czułkami, idąc po rurze może ją okrążać. Akcji towarzyszą przerywnikowe, nakręcone kamerą scenki, nie najlepszej niestety jakości, ilustrujące dziejące się równolegle wydarzenia: na przykład gdy delikwent po wypiciu piwa z proszkami nasennymi pada jak trup na łoże.

Klasyfikując BAD MOJO gatunkowo, należy włączyć go do szacownej kategorii Action Adventure. Na rozwiązanie czeka tu kilka łamigłówek, w wielu miejscach trzeba wykonać pewną czynność i następnie czekać na jej efekt gdzie indziej. Do dyspozycji pozostają cztery życia, możliwe do stracenia w różnoraki sposób: będąc schrupanym przez szczura, przyklejonym do resztek jedzenia czy farby, możliwe jest nawet podłączenie się do sieci wysokiego napięcia. Zasadniczą trudność gry stanowi szukanie drogi w tym rozległym świecie. Dana lokacja, czy to kuchnia czy łazienka, składa się z kilkudziesięciu ekranów. Nie mając wskazówek, co robić, można się niemało nabiegać, próbując szukać przedmiotów, z którymi coś można zrobić. Mimo bowiem że przemierza się lokacje wypełnione mnóstwem obiektów, stanowią one dekorację, zaś przedmioty, na które można oddziaływać, występują w znacznej mniejszości, za to niekiedy są przemyślnie ukryte.

Jaką cenzurkę wystawić BAD MOJO? Oczywiście, gra otrzymuje najwyższe

Gdy już wszystko zostanie wytrute, przetrwają tylko one – OWADY



BAD MOJO

pochwały za grafikę. Oczywiście, gra otrzymuje równie wysokie noty za scenariusz, który choć nie jest odkryciem Ameryki, opiera się na zasadach dobrego humoru. Gra jest autentycznie śmieszna dlatego, że nie stara się za wszelką cenę taką być (vide przypadek TOUCHE), a jedynie czyni to niejako przy okazji. Wadę BAD MOJO stanowi niewielka liczba zagadek, co powoduje skrócony czas grania – dużo się trzeba nachodzić, zaś znacznie mniej kombinować. Pozostaje kilkanaście godzin dobrej zabawy, którą można śmiało polecić początkującym graczom i co ważne, nie muszą oni być wcale fanami przygodówek. Zobaczą sporo i z pewnością nie natrafią na zagadki, które nie dają się rozwiązać normalnymi sposobami. Masochistom (czytaj: wiernym fanom) lubiącym te ostatnie, polecam CHRONOMASTER, najtrudniejszą od czasu DISCWORLD grę przygodową.

Na biurku trzeba przeprowadzić manewr oskrzydlający: najpierw dostań się na blat, przechodząc następnie po kablu od odkurzacza. Potem zejdź trochę niżej do miejsca, gdzie zwisa luźny kawałek kabla. Ostrożnie wdrap się na niego, tak by zanurzył się w farbie – spowoduje to spięcie. Możesz wrócić na górę i po wężu, a następnie kablu przedostać się na drugi stolik. Dużo na nim farb; po przedostaniu się przez pędzel szukaj dziury w stole. Przechodząc nią dalej, znajdziesz kolejną, by wreszcie dotrzeć do wyjścia z tego terenu. Prowadzi ono do tablicy rozdzielczej.

Są tu cztery gałki, zaś nieco wyżej umieszczone zostały odpowiadające im wskaźniki. Przestawiaj gałki tak, żeby wskaźniki pokazały w kolejności od lewej cyfry 7, 6, 5, 8, co spowoduje niegroźne spięcie. Potem zmierzaj w kierunku miotły. Zszedłszy po kiju na podłogę, maszeruj aż do łóżkowej nogi. Zasuwaj na górę, musisz na tyle dobrze obszukać łóżko, żeby odnaleźć resztki jedzenia. W pobliżu stoi radio, niezbyt nowy model, ale wciąż potrafiący grać. Po wdrapaniu się na jego tyły dobierz się do wnętrza mechanizmu i dotknij drutu.

W sąsiedztwie pojawiła się puszka piwa, warto by coś do niej dodać. Po ponownym wdrapaniu się na szczyt odbiornika pchnij tył buteleczki z pigułkami nasennymi. Teraz trzeba przesunąć wypadłą pigułkę w stronę brzegu radia, a potem lekko ją pchnąć – wpadnie wprost do piwa, to zaś zostanie za moment wlane do gardła grubasa. Złaź na podłogę i pod łóżkiem szukaj pudełka z cygarami. Dostawszy się do niego, odkryjesz nowy pokój.

Dopadnij do pojemnika z papierem, wleź do jego wnętrza. Pchnąwszy przełącznik spowodujesz, iż w kierunku ziemi popłynie zwój papieru. Możesz po nim zejść. Warto, byś odnalazł okolice szczurzej jamy. Gryzoń poluje na karaluchy, będziesz miał okazję pomścić pobratymców. Wchodź na ścianę ponad jamą, dotarłszy do umywalki, wejdź w dziurę w zbitym lustrze. Celem jest pchnięcie śruby na żyletki, aby te spadły na dół. Możesz teraz swobodnie powrócić na dół i wejść do niedostępnej wcześniej jamy.

Następną stacją twojej wędrówki będzie kuchnia. Pełznij rurą, potem po podłodze w lewo, aż do miotły. Wędrówka ku górze doprowadzi cię do kuchenki. Wchodząc do dziury, wytącz palnik. Niebanalnym zadaniem będzie odszukanie drogi do uwięzionego wśród kleistej substancji karalucha-juniora. Musisz podejść do niego od dołu, a wówczas on wskoczy ci na grzbiet. Wracaj do zlewu i następnie pakuj się do dziury odpływu wody.

Po kiju baseballowym przedostaniesz się na drugą stronę. Przepłyń na łupinie orzecha. To miejsce służy do przyrządzania upojnych trunków. Ażeby uzyskać właściwy przepis, czyli Bad Mojo, będziesz musiał pochodzić w tę i z powrotem. Gdy już się on ukaże, możesz powrócić na drugą stronę baru, gdzie stoją butelki. Zgodnie z przepisem trzeba kolejno wchodzić na szyjki butelek: syropu z owocu granatu, curacau, brandy, a na koniec wódki.

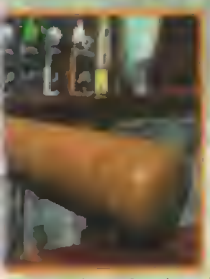
W nowym pokoju po pierwsze trzeba dotrzeć do wiatraczka. Przestąpienie po kablach spowoduje zwianie papierów, a to umożliwi ci podejście do faksu i subtelne wciśnięcie przycisku Copy. Dość powiedzieć, że liczyła się ilość, a nie jakość – możesz po stercie zapisanych kartek zeskoczyć niżej. Warto teraz zaopiekować się pilotem do telewizora. Zacznij od przesunięcia papierosa, by ten nie blokował diody podczerwieni. W dalszej kolejności włącz pilota, potem przesiądź się na oczekującego w pobliżu motyla, odbędziesz na nim podniebny lot. Teraz w lewo w kierunku akwarium. Po kablu zejdziesz na dół. Wydostaniesz się przez kratę wentylacyjną umieszczoną nad stołem, na którym przeprowadzano doświadczenia biologiczne.

Wybranie dobrego wejścia to klucz do sukcesu: ciebie interesuje łazienka. Dokonaj wspinaczki na sedes, skąd na ziemię strąć papieros. Zszedłszy w ślad za nim, przesuń żarzący się jeszcze niedopałek bliżej papieru toaletowego. Wracaj do pokoju, w którym ty jako człowiek leżysz na ziemi i odszukaj spoczywający w pobliżu głowy amulet. Jeśli ów maraton wykonany zostanie w dobrym tempie, zdołasz się ocknąć i uciec przed pożarem na ulicę. Koniec pięknego życia!

Micz

W UMYWALCE I NA STOLE

Pierwszą i ostatnią rzeczą, którą musisz posiadać, to dobry zmysł orientacji. Z wielu miejsc widać perspektywę całej lokacji, w której się aktualnie przebywa, co bardzo pomaga, by się nie zgubić.



Wskoczywszy w rurę, dotrzesz do chodnika. Z dwóch stron zalewa go woda, a że pływać umiesz tylko na pływalni, trzymaj się od niej (od wody) z daleka. W lewym górnym rogu znajduje się wejście do kuchenki. Strzeże go garnizon karaluchów, ale zdołasz się przedostać. Idź w prawo, potem skręć po nodze kuchenki. Gdy dotrzesz do pajęczyny, będziesz musiał przesunąć rozżarzony papieros, by przypalić tyłek mordercy karaluchów i muszek. Kawałek dalej znajduje się pudełko, pod które wejdź, przechodząc potem po martwych ciałach karaluchów, w ostatniej kolumnie ustawiając sobie pomost poprzez przesunięcie zwłok.

Acclaim'96

PC WINDOWS 1 CD

486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 20 MB HDD

SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI

Autoryzowany dystrybutor

CD Projekt (PC CD) **119 zł**

Za: karaluch bohaterem gry! co za wspaniały świat!

Przeciw: za mało grania!

Moje nazwisko – Rene Korda – zapewne nic wam nie mówi, bo i nie powinno. Z zawodu jestem fizykiem, zaś z wyboru – płatnym mordercą. Formalnie figuruję na liście płac Przedstawicielstwa Ziemian, co nie znaczy, że mam tam etatową posadę, po prostu wykonuję objęte klauzulą tajności zadania. Jestem facetem czyszczącym brudy, o istnieniu których społeczeństwo nie powinno się nigdy dowiedzieć.

Zanim otrzymałem od przełożonych jednoznacznie brzmiący rozkaz, słyszałem już to i owo o wydarzeniach ostatnich dni. Wiedziałem, że w dwóch kieszonkowych wszechświatach nastąpiło nagłe zatrzymanie czasu. Takie wszechświaty tworzone mogą być w dowolnej ilości, lecz jest to dość kosztowna zabawa. Istnieje umotywowane podejrzenie, że za całą draką stoi grupa piratów, którzy kilkadziesiąt lat temu dokonali słynnej zagłady planety Pasqua. Zginęły wówczas miliony niewinnych ludzi. Teraz piraci uciekają przed sprawiedliwością, ja zaś mam do nich dotrzeć. Mogę wykorzystywać wszelkie dostępne metody, a gdy już delikwentów rozpracuję, zgodnie z trzecim paragrafem mojego kontraktu mam prawo strzelać bez ostrzeżenia.

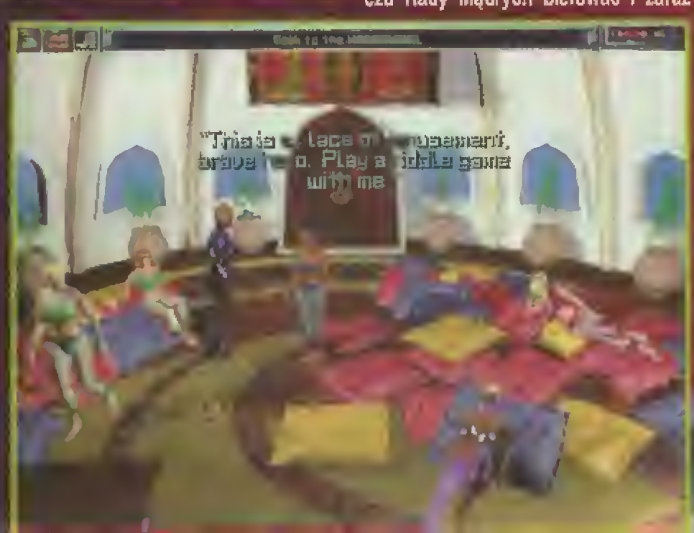
KLASZTOR OLBRZYMÓW

Wyruszyłem więc z moją wierną Jester na podbój światów. One czekały na mnie spokojnie, rozrzucone w niezmierzonej przestrzeni. Gdzieś tam ukryte w ich cieniu znajdowały się osoby, których szukałem. Myślałem o nich, gdy nagle na ekranie mojego pojazdu pojawiły się sylwetki Charliego Bella i Nizzima Rochtara, pogadałem z nimi nie dowiadując się niczego konkretnego. Wybrałem kurs na wszechświat Urbs. Wcześniej znałem go tylko z opowieści. Przyleciałem do ogrodu, gdzie stał ogromny ożywiony posąg. Porozmawiałem z nim, przy okazji podniosłem leżący na trawie kamień.

Następnie nadeszła kolej na odwiedzenie miasta Ground Zero. To wielka metropolia pełna wysokich, lśniących wieżowców. Od razu po lądowaniu znalazłem tom i kawałek szmatki. W tym podniebnym mieście znajdowało się muzeum, strażnik spał, zabrałam więc świecące pudełko i bez problemu dobrałem się tomem do skrzyni, z której wydobyłem starożytną tarczę. Zabawiłem się w majsterkowicza – połączone zostały szmatka z pudełkiem, a następnie z tarczą. Teraz dopiero mogłem w drugim rogu sali muzeum użyć tego na polu siłowym. Odznaki generalskie aż się prosiły, by je zabrać.

Wróciłem do Jestera i obrałem kurs na fort. Ze zwłok zdjąłem kombinezon, użyłem czasu w butelce (BOTTLED TIME) na wyrzutni rakiet, wcisnąłem przycisk. Dzięki umieszczonemu na pobojowisku panelowi przesunąłem lufę, czerwony przycisk odpalił laserową wiązkę. Po powrocie do ogrodu okazało się, że olbrzym został zmieciony, co pozwoliło użyć w tym miejscu skanera (RESONANCE TRACER), tego przedmiotu umieszczonego w inwentarzu na lewo od czasu w butelkach i PDA.

Udałem się z powrotem do fortu. Do kombinezonu doczepiłem odznaki, dzięki czemu przedostałem się do wnętrza zabudowań. Żeby uniknąć strzałów plutonu egzekucyjnego, skorzystałem z tarczy. Więźniowi zdradziłem całą prawdę, zapoznałem się z zawartością koperty. Idąc dalej natrafiłem na windę, dzięki użyciu PDA na skanerze zdołałem do niej wtargnąć. Podjąwszy decyzję o zniszczeniu tego wszechświata, musiałem jeszcze rozwiązać zagadkę, a następnie w obliczu Rady Mądrych blefować i zaraz potem okazać im szacunek. To zakończyło moją wizytę w Urbs.



PRACA NA PUSTKU

Przybyłem na pustynię Aurans, na magnetyczną północ. Po podniesieniu butelki pojawiła się zgraja dżinów, musiałem przelecieć na ich dywanie i wziąć wszystkie przedmioty, a następnie metodą prób i błędów wręczyć każdemu z nich odpowiedni owoc. Po załatwieniu sprawy wzbogaciłem się o dywan i butelkę. W kanionie uważnie omijałem ruchome piaski. Nad jeziorem stała bestia, której na razie tylko się przyjrzałem. Wszedłszy do groty, ruszyłem naprzód po szkielecie jakiegoś dużego bydlaka. Podniosłem piórko.

Po powrocie do Jester poleciałem w kierunku jaskiń. Wewnątrz używam magicznej różdżki na każdej z pajęczyn, następnie znaleziony tu kamień potłukłem na pył młotkiem i posypałem nim każdą sieć. Po bezpiecznym przejściu pajęczyn zmuszony byłem odszukać drogę w nieskomplikowanym labiryncie, dotarłem do miejsca mieniącego się blaskiem kryształów. Mógłbym tu zostać na wieczność.

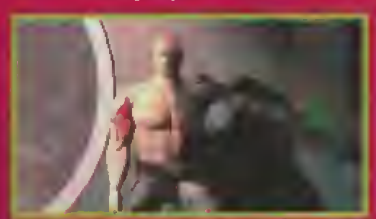
Nad jeziorem zobaczyłem maga, który natychmiast zniknął, zostawiając po sobie kawałek tkaniny – wziąłem go i skąpałem w wodzie. Przetarcie nim symbolu świata w sąsiedniej jaskini spowodowało, iż otworzyło się przejście. Przed udaniem się dalej przyjrzałem się symbolowi świata Aurans, co później miało mi się przydać. Znalazłem się w obozie nomadów, porozmawiałem z kucharzem, używając piórka na ognisku. Podarowany mi został bukłak. Napełniłem go wodą, tą samą, którą pił widziany wcześniej mag. Po pociągnięciu jednego łyka i ja się zdematerializowałem.

Bestii z kanionu rzuciłem znalezionego wcześniej razem z owocami trupa, zaprawionego jedną porcją czasu w butelce. Wziąłem mozaikę. Następnie poleciawszy na płaskowyż, udałem się na lewo od pojazdu, gdzie nad jeziorkiem zastałem poruszającą się do tyłu bestię. Nabrałem stąd trochę wody do bukłaka, po czym na pustyni nie opodal kanionu odnalazłem rozpływający się na horyzoncie obraz pałacu.

Wypiłem płyn z bukłaka, dzięki czemu dotarłem pod pałacowe mury. Odwiedziłem basen, w którym pławił się miejscowy wielmoża. Wrzuciłem czas w butelce do wody, co dość brutalnie przerwało mu kąpiel. Używszy mozaiki na dnie basenu, zobaczyłem wizerunek twarzy – to Dwistor, maestro tego świata, jednocześnie jeden z poszukiwanych przeze mnie piratów. W sali ze skarbami pchnąłem piedestał, na którym eksponowany był rubin, odsunąłem gobelin i na koniec przesunąłem płytę ze stojącym na niej szmaragdowym wielbłądem. Poprzez tunel w ścianie przedostałem się do haremu. Na miejscu zagadnąłem milutką kurtyzanę, po czym podarowałem jej moją posiadającą magiczną moc butelkę. Zagadka, którą mi nakazano rozwiązać, polegała na ułożeniu symbolu Aurans. Potem mogłem wrócić do Jester i ustawić koordynaty nowego wszechświata.

PUSTYNIA

Kasyno składało się z czterech poziomów, pomiędzy którymi mogłem się poruszać windą. Zawodowy morderca, na którego trop naprowadził mnie Alchara, musiał się tu gdzieś zadekować. Z baru wziąłem aparat fotograficzny, wróciwszy na górę porozmawiałem z pilnującym statku oficerem i sfotografowałem go. Dwa poziomy niżej grał band mutantów, porozmawiałem z ich liderem, okazało się, że zabrakło im gościa grającego na instrumencie o dziwnej nazwie glifnod. Przeszedłem w lewo, gdzie napotkałem jednego z szulerów – okazał się on poszukiwanym muzykiem. Poprosił mnie o odzyskanie instrumentu. Na stojącej przy biurku strażniczce użyłem PDA, a gdy sobie poszła, przyciskiem otworzyłem schowek i wyjąłem z niego glifnod, który oddałem szulerowi. Podniosłem pozostawioną przez niego odznakę i potraktowałem ją sterownikiem prawdopodobieństwa. Muzycy z kompletnego już teraz bandu w trakcie rozmowy zdradzili mi, gdzie może znajdować się poszukiwana osoba.



Zjechawszy na sam dół kasyna, pogawędziłem z żebrakiem, na wejściu do metra użyłem fotografii. Trudno się było tego spodziewać, ale trafiłem na Dziki Zachód. Wewnątrz lokalu przywłaszczyłem sobie leżący na planinie pistolet paraliżujący. W sali obok grali karciarze. Dołożyłem do puli własne żetony i szybko wycofałem się z rozgrywki. Już na odchodnym użyłem tu skanera, co chwilę później miało się okazać niezwykle ważne.

Wróciłem do kasyna, powlokłem się na prawo od bandu. Strażniczka leżała już martwa na ziemi, zabita przez kogoś, kto właśnie tędy przechodził. To musiał być on! Otworzyłem drzwi i wsze-

RONOMASTER

dłem w korytarz. Idąc przed siebie, podniosłem kubeł z farbą, otworzyłem panel i po drabinie zszedłem niżej. Tam otworzyłem klapę w ziemi, skąd wydobyłem spowalniacz. Dalej zauważyłem ukryte przejście po prawej. Wewnątrz zastałem grupę obcych: dużemu okazowi zmuszony byłem pokazać swoją odznakę. Żeby oswobodzić skrępowanych, przesunąłem najpierw kubeł, potem rozwiązałem im więzy.

Podniosłem dekoder, porozmawiałem z obcymi. Zostały wciśnięte wszystkie przyciski, co uaktywniło wizję na ekranach. Zobaczyłem ubranego na czerwono mężczyznę wchodzącego do statku sabotażystów, jednak nie zdołałem usłyszeć hasła, które wymówił. Dopiero użycie sterownika prawdopodobieństwa na ekranie z pojazdem umożliwiło detekcję głosu: Pasqua Wipeout.

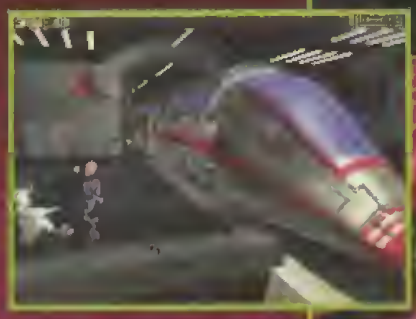
Na samej górze kasyna użyłem PDA na małym droidzie reperującym. Dzięki zasłyszanemu hasłu zdołałem wewnątrz otworzyć skrytkę. Wziąłem wytrych, który następnie dwukrotnie wygiąłem młotkiem. Pchnąłem dźwignię i powróciłem do korytarzy na dole. Po dotarciu do windy użyłem dekodera, stanąłem przed zamkniętymi drzwiami.

To tutaj skrył się Milo, terrorysta, który zatrzymał czas w dwu odwiedzonych przeze mnie wszechświatach. Otwarłem drzwi przy pomocy wytrycha. Choć miałem świadomość, iż mogę zostać powitany gnatem, po wejściu zacząłem od razu rozmawiać z Milo. Zgodziłem się go nie aresztować i spokojnie wysłuchałem jego opowieści. Okazało się, że Milo był niewinny, jako jedyny przetrwał zagładę Pasqua i teraz szukał zemsty na odpowiedzialnych za tę apokalipsę. Postanowiliśmy połączyć siły i od tego momentu zaczęliśmy współpracować.

Zagadka, jaką mi przedstawiono, polegała na dotykaniu w odpowiedniej kolejności fragmentów trójkąta. Zabłysł jeden – wciskałem go. Błyskał on i następny – wciskałem je w takiej kolejności. Potem sekwencja składała się z trzech elementów i tak dalej. Po pomyślnym przebrnięciu tej przeszkody wróciłem do statku. Czekał tu na mnie Milo, wymieniliśmy kilka słów, po czym użyłem czasu w butelce na farbie i podarowałem to strażnikowi. Zostawiliśmy za sobą ten przeklęty świat szulerów i ciemnych interesów.

UKRYTE SERCE AVALONA

Postanowiliśmy się rozdzielić. Milo poleciał ponownie na Urbs i Aurans, ja tymczasem miałem spenetrować Cabal. Władcą tego świata był Avalon Greer, posępny demiurg mieszkający w wysokiej wieży. Jako miejsce pierwszego lądowania wybrałem okolice chaty wiedźmy. Odpowiedzią na jej zagadkę były następujące słowa: „Avalon Greer keeps his heart in an egg". Mogłem przejść do chaty.



Z ogródka wziąłem trochę ziemi, podniosłem wiadro i konewkę, przelałem wodę z jednego do drugiego. Wewnątrz budynku znalazłem nóż oraz muszlę. Do wiadra nabrałem gotującej się na ogniu potrawy. Wodą z konewki polałem kota, z półki pobrałem obie książki oraz magiczny pergamin. Nasem. Ożył, zdradził mi swą tajemnicę i odfrunął w przestworza. Kawałek dalej spotkałem grupę leśnych duszków. Porozmawiałem z dwojgiem z nich, z tym po lewej dwukrotnie, aż dokonaliśmy wymiany czarów. Od choinki oderwałem dwa kryształy – stłukłem je młotkiem.

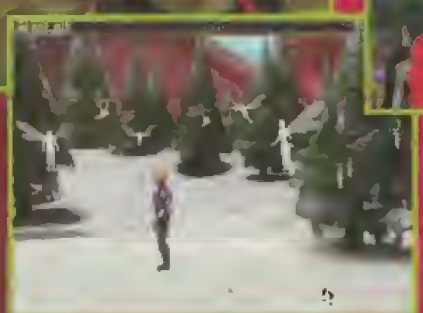
Planeta Forge była zamieszkana przez krasnoludy. Strażnik podarował klucz otwierający wrota kopalni dopiero po uraczeniu go porcją potrawy z wiadra. Zdjąłem latarnię wiszącą nad wejściem. Przechodząc obok pracujących z kilofami w dłoniach krasnoludów, dotarłem do sali tronowej. Młotkiem odłupałem nieco minerału z filaru po lewej. Rozmowa z zasiadającym na tronie konusem nie przyniosła żadnego rezultatu, toteż skorzystałem ze skanera, po czym użyłem na sobie magicznego fokusa i wypowiedziałem słowa: „Shining Smooth, Shining Bright, Worked by Fire, Heart of Light". Dopiero wtedy król zgodził się w zamian za Jester wypożyczyć swą rurkę do puszczania bańek.

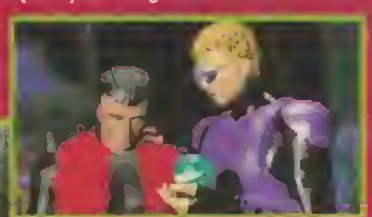
Poleciałem na Gem do wulkanu. Nad ziemią unosiło się skrzydlate oko. Był to strażnik Avalona pilnujący uwięzionej tu jego córki. Użyłem na skruszonym krysztale fokusa, co pozwoliło rzucić czar na oko, zmusiłem je do zaśnięcia. Potem rzuciłem kolejną inkantację, dzięki potraktowaniu błogosławionego piórka fokusem. Wziąłem oko, rurkę od króla użyłem na sobie, co pozwoliło wzlecieć w górę.

Gdy tylko podniosłem z szuflady różę, zbudziła się królewna. Po rozmowie podałem jej oko, a ona je pocałowała. Okazało się, że wewnątrz ukryte było serce – serce władcy, który pragnął być bezlitosny. Wypadało odwiedzić wieże Avalona i stanąć przed jego obliczem. Wspomniałem o odnalezieniu serca, on wówczas pozwolił się aresztować. Na odchodnym zapoznałem się z treścią pozostawionej obok tronu korespondencji.

Ostatnią stacją mojego pobytu na Cabal była ponownie chata wiedźmy. Różę posadziłem w ogródku, podlałem ją konewką, po czym wyjąłem nasiono. Naciąłem je, po czym uderzyłem w nie młotkiem. Dopiero wtedy posadziłem nasiono w ogródku...

Wewnątrz łupiny wydobyłem ze ściany żółto-zielony kryształ, stłukłem go przy pomocy młotka. Kawałek drewna położyłem pod kotłem, podniosłem łyżkę i zapaliłem ogień. Do kotła wlałem wodę, wypadły z ogniska niedopałek wsadziłem również. Minerału z kopalni krasnoludów użyłem na piórku, potraktowałem to fokusem, po czym skorzystałem z gotowego czaru na kotle. W ten sposób wywołałem wiatr – trzeci niezbędny składnik wywaru. Zamieszałem substancję łyżką. Na koniec dodałem skruszony żółto-zielony kryształ. Po ponownym zamieszaniu napiłem się wywaru. Czas na Cabal uległ zatrzymaniu. Nie miałem tu już nic więcej do roboty.





TAJNY MARSZ

Drugi pobliski wszechświat nosił nazwę Verdry. Różnił się w zasadniczy sposób od wszystkich, które wcześniej widziałem z tym, że wszystko było w nim jakieś nierzeczywiste.

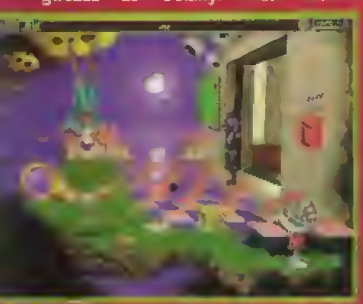
Po wzięciu liścia użyłem zakrzywiacza rzeczywistości na roślinie, dzięki czemu mogłem porozmawiać ze wszystkimi. Jedną z roślin wyrwałem z korzeniami, gdy zobaczyłem, że ma zamiar mnie okraść. Przyjrzawszy się

krzakom, mogłem porozmawiać z moim wiernym odbiciem. Zerwałem, oprócz fioletowej wszystkie pozostałe rośliny, mieszając je i pomagając sobie przy tym młotkiem.

Przez dziurę przeszedłem dalej, wzięty owoc zasadziłem w ziemi, po czym zerwałem liście z wyrosłego drzewa. Tych z kolei użyłem na owalnym obsydianie, potem położyłem na nim miksturę, którą następnie zjadłem. Na koniec skorzystałem z zakrzywiacza rzeczywistości, żeby porozmawiać ze starą rośliną. Z Jester udaliśmy się na niewielką planetoidę, gdzie skorzystałem ze skanera, co ujawniło nową lokację na Verdry. Na miejscu podniosłem roślinkę, z pniaka wyjąłem trochę igieł, połączyłem je z roślinką. Oczyściwszy pniak poprzez pchnięcie go, położyłem wytworzone cudactwo na nim i huknąłem w to dwukrotnie młotkiem.

Labirynt stanął przede mną otworem. Zawierał on drogi do siedmiu pokojów. Przygotowałem się więc na wykonanie całej serii idiotycznych czynności. Wszystko w celu, by zdobyć siedem stopni schodów potrzebnych w jednym z pokoi. A wiodła ku temu długa droga...

Rozmawiając z bliźniakami, starałem się być rozsądny. Użyłem chwytacza snów na odbiciu w lustrze, otwarłem lustro, skąd zabrałem butelkę syropu oraz apteczkę. W pokoju z wieloma drzwiami zdjąłem obraz i wziąłem gwóźdź ze ściany. Merriwindowi



w trakcie rozmowy odmówiłem wręczenia chwytacza snów. Otworzyłem drzwi po lewej, potem te z prawej, po czym wszedłem w te ostatnie. Trafiłem do ogrodu, gdzie szumiał sobie strumyk. Zabrałem stąd pyłek z kwiatów oraz liść. W pokoju z wielkimi gałkami ocznymi posypałem je pyłkiem, okazał się żrący. Dobrałem się do lodówki, przesunąłem ją, śrubokrętem rozkręciłem motor, przesunąłem lodówkę i wyjąłem z niej nożyce oraz miskę. Zajrzałem jeszcze do zamrażarki.

Gdzie indziej napotkałem małego chłopca, w jego komnacie zbiłem młotkiem lustro i podniosłem odłamek szkła. Skorzystawszy z zakrzywiacza rzeczywistości na chłopcu, podarowałem mu przedmiot z zamrażarki. Był jeszcze pokój ze skrzynką: otworzyłem ją, zamknąłem, pchnąłem, otwarłem, a potem wziąłem z niej list i przeczytałem go. Potem wszystko z podłogi położyłem na papierze, ten z kolei zapakowałem do koperty. Koperta trafiła do skrzynki, zamknąłem ją, dwukrotnie pchnąłem, otwarłem, wyjąłem paczkę i przyjrzałem się jej. Dzięki tej kompletnej paranoi zdobyłem kolejny stopień do schodów. Wynosząc się z tego przykrego miejsca, wziąłem lalkę, którą zaniosłem chłopcu.

W ogrodzie nożycami uciąłem rośliny i rzuciłem je pszczołom, potem użyłem PDA na grabiach, ich z kolei na liściach, wziąłem jeden okaz. Znajdujący się po lewej rylec wyciągnąłem z wody przy pomocy magnesu. Użyłem go na skale, następnie na drzewie. Potem skorzystanie z młotka dało mi jeszcze jeden stopień.

W labiryncie znajdował się pokój z dziwnymi małymi istotkami. Porozmawiałem z nimi, chwyciłem złotą rybkę, po czym ponownie nawiązałem dialog. Przygotowałem dla maluchów łódkę: motor na misce, do tego liść. W pokoju z gałkami ocznymi trzeba było podziałać zakrzywiaczem rzeczywistości na stół i położyć na nim liść – to już ostatni stopień.

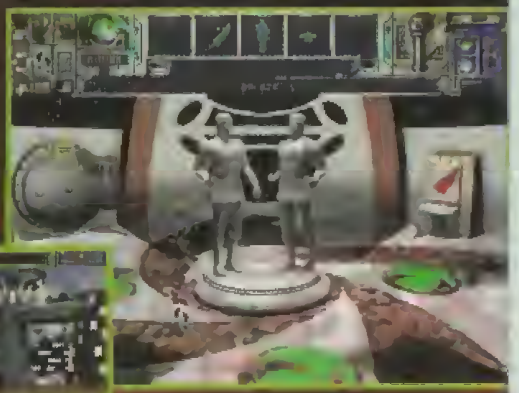
Udałem się do pokoju z Merriwindem, gdzie siedem połączonych stopni ułożyłem w niedostępnym przejściu. Dotarłem do pokoju z zegarami. Wziąłem gałązkę i roztarłem ją młotkiem na pył. Wszystkie zegary należało ustawić na godzinę szóstą. Wodny przestawiało się wyjmując i wsadzając jego górną część. Cyfrowy zegar był do ustawienia dzięki PDA. Dwa kolejne ustawiłem w sposób konwencjonalny, replikę Big Bena otwarłem i ustawiłem, użyłem zakrzywiacza rzeczywistości na zegarze z kukułką. Szybko zabrałem ją. Rozbiłem klepsydrę młotkiem, piasek wsypałem do wziętego fragmentu zegara wodnego, dodałem do tego pył, wlałem to do starodawnego zegara, otwartego uprzednio śrubokrętem. Kukułką uniieruchomiłem zegar wodny, pchnąłem klepsydrę, gwóźdź wbiłem w wielebny Big Ben, zegar cyfrowy skasowałem śrubokrętem. Gdy czas na wszystkich zatrzymał się, mogłem wreszcie opuścić to szalone miejsce.

Drogę przegrodził mi strumyk. W krzakach leżał dzbyt, a niedaleko spoczywał kamień. Wrzuciłem go do wody po lewej, czym spowodowałem, że belka zatrzymała się. Pomagając sobie dzbytem, przeszedłem na drugi brzeg. Opuszczałem Verdry jako najszczęśliwszy człowiek na świecie. Koniec z surrealistycznymi zabawami, rozpoczynało się finałowe starcie.

[illegible]

Dolecieliśmy do świata Dyce. Dwa panele rozkręciłem śrubokrętem, na łączach użyłem PDA, następnie manipulatorem częstotliwości podziałałem na kontroler windy. Zagadka polegała na skojarzeniu tych samych par znaków.

Przed nami stanął Deter uzbrojony w pancerz robota. Wybraliśmy jedyny plan – Milo zaczął się ostrzeliwać z intruzem, ja tymczasem otworzyłem panel i użyłem najpierw manipulatora na panelu blisko Detera, zaś dopiero potem na swoim. Pchnąłem zielony przełącznik, potem puknąłem przycisk, ustawiłem wszystko na maksimum i wcisnąłem drugi przycisk.



Po obezwładnieniu Detera udaliśmy się do położonego w mieście sklepu. Milo z gnatem w dłoni zaczaił się przy wejściu, ja preferowałem subtelniejsze metody: pogadałem z robotem, wewnątrz zagadnąłem chirurga o sprawy cybernetyczne. Wziąłem kartę biblioteczną, którą okazałem robotowi. Książkę z kolei okazałem chirurgowi. W ten sposób zostałem jego pomocnikiem, podałem mu spośród narzędzi element J5. Po ponownej rozmowie użyłem na szarlatanie PDA, na zewnątrz w kontenerze na śmieci odkryłem świeży mózg i rękę, należące do któregoś z pacjentów. Z półki wziąłem mechaniczne ramię, w ostatniej już rozmowie dowiedziałem się o położeniu interesującego nas miejsca.

PDA zostało użyte na słonecznych wizerunkach. Po wejściu w korytarz otworzyłem lewe drzwi – stał tam suto zastawiony stół. Zabrałem z niego półmisek winogron oraz indyka. Pod przesuniętym kufrem spoczywał klucz do niego, a we wnętrzu kufra – karta identyfikacyjna. W pokoju po prawej znalazłem fragment biletu, manipulatorem uruchomiłem ekran telewizyjny. Śrubokrętem zaatakowałem panel i płytę kontrolną.

W drugiej części korytarza kartą identyfikacyjną otworzyłem lewe drzwi, porozmawiałem z Merriwindem. Z pomocą młotka wyciągnąłem kamerton, którym rozwaliłem teleskop. Wziąłem cegłę lewitującą obok Merriwinda, otworzyłem okno. Odemknąłem pudełko z Jacusiem, zdjąłem okularki, które stłukłem cegłą. Otworzyłem okno, za którym znajdował się potwór. W pokoju z telewizorem pod poduszką znalazłem monetę. Dzięki niej zakupiłem oko w automacie w pokoju Merriwinda. Jednym z wziętych od chirurga narzędzi wyciągnąłem wtyczkę w trawie. Po pojmaniu Merriwinda zajrzałem do dziury, skąd wydobyłem kartę identyfikacyjną potrzebną do otwarcia ostatnich drzwi oraz flet.

Śrubokrętem rozkręciłem panel w nodze robota, wmontowałem w nią płytę kontrolną. Robota aktywowałem posługując się manipulatorem. Dopadłem go dopiero w korytarzu, gdzie już szykował się do przedarcia się przez drzwi, ale wcześniej otworzyłem mu łeb śrubokrętem, przyjrzałem się obwodom i dopaliłem bydlaka dzięki PDA.

Dwistor zbaraniał, gdy jego stalowe drzwi pękły jak bańka mydlana. Szybko odezwałem się do drania, blefując. Obezwładniłem go dzięki fletowi, podniosłem z ziemi uszkodzony PDA. Bo-stię nakarmiłem indykiem, leżącą tu drugą połówkę biletu połączyłem z jej bliźniakiem. Opuściłem to miejsce i pofrunąłem do kasyna. Gdy Alchara poddał mnie testowi, wybrałem lewą dłoń. Robot chciał brakującą gałkę oczną, akurat miałem zapasową. Sprzedawszy bilet zdobyłem masę kasy, co pomogło przekupić Selenę, by dowiozła nas do miejsca, gdzie przebywał przywódca piratów.

Stanęliśmy u wrót do kryjówki O'Ryana. Postanowiliśmy go pojmać. Wewnątrz przywitały nas strzały, pierwszy z nich dosięgł Milo. Szybko użyłem PDA na ogromnej planecie, wyjąłem skaner, użyłem manipulatora na odsłoniętym fragmencie kuli, młotkiem uderzyłem w baterię. Milo odpalił z lasera, dziurawiąc bark pirata. O'Ryan rzucił się do ucieczki, ruszyłem w pogoń za piratem. Po sza[illegible]taninie w korytarzu był skończony. Wkrótce potem trąbiły o nas wszystkie międzygalaktyczne dzienniki.

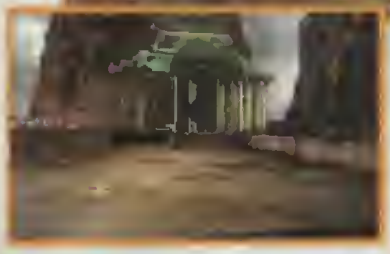
Micz

Dreamforge'96

PC CD

486 HDD

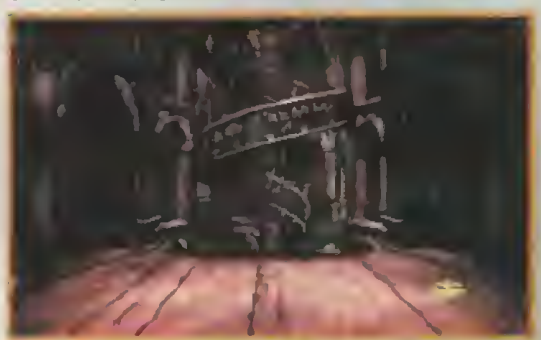
152 zł



ZORK NEMESIS

Od historii przechodzimy do teraźniejszości. Powyższy wstęp mogłyby oczywiście zastąpić impresje w stylu: „Gry przygodowe to popularny

O wydanej w połowie lat osiemdziesiątych trylogii gier tekstowych spod znaku Zork można mówić długo. Młodszych czytelników warto uświadomić, że w ówczesnych czasach gry przygodowe poza nielicznymi wyjątkami nie posługiwały się grafiką, lecz jedynie tekstem. Jeśli pojawiała się w nich grafika, to najwyżej w postaci obrazków stanowiących dodatek do tekstu. Z klawiatury wpisywało się polecenia, gdzie bohater ma iść i co robić, po wejściu do nowej lokacji otrzymywało się pół ekranu tekstu opisującego, gdzie się znalazł. Miało to swój urok, jednak wszystko musi umrzeć i tak się stało w naszym przypadku – wydany w 1988 r. ZORK ZERO był już ledwo trzymającym się na nogach dinozaurem.



Firma INFOCOM, z której wywodzą się późniejsi założyciele LEGEND ENTERTAINMENT oraz członkowie LUCASARTS, słynęła jako potentat w dziedzinie gier tekstowych. Na swoim koncie ma PLANETFALL (rok temu miała powstać jej odświeżona wersja, ale zmieniono plany), HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY, LEATHER GODDESSESS OF PHOBOS (wydano jej odświeżoną wersję), STATIONFALL, czy wspomnianą trylogię ZORK. W 1993 r. ukazał się RETURN TO ZORK, najbardziej udana próba wydania po tak długim okresie gry wiernej oryginałowi. Choć część graczy pozostała wobec niego w opozycji, to i tak ów program sprzedał się na świecie w ponad milionie kopii.

obecnie gatunek" czy „Dawno, dawno temu i bardzo daleko stąd istniała sobie kraina Zork", ale patent na takie teksty posiadają inni. Jeden fakt pozostaje niepodważalny: ukazał się właśnie ZORK NEMESIS! W czołówce gry występuje jedynie logo ACTIVISION, z czego wynika, że oprócz wydania gry owa firma jest również jej producentem.

Fabuła ZORK NEMESIS rozpoczyna się od tego, iż dusze czterech Alchemików Zorku zostały uwięzione w wyizolowanych wymiarach. Wszystkiemu winna jest posiadająca ponadnaturalną moc istota Nemesis, stylem bycia i rechotliwym śmiechem przypominająca Morphiusa z RETURN TO ZORK. Gdy gracz wkracza do akcji, dociera do świątyni, skąd musi przedostać się w inne wymiary, gdzie więzieni są Alchemicy i uwolnić ich. Łącznie do zwiedzenia pozostaje pięć zróżnicowanych graficznie światów.

Po każdym z nich poruszasz się w interesujący sposób. Po wybraniu jednego z kierunków przeskakuje się do następnej lokacji, czyli kolejnego ładnie wyrenderowanego obrazka, znamy to z MYST czy LABYRINT OF TIME. W ZORK NEMESIS jest jednak coś więcej – stojąc w miejscu, można kręcić głową! Przesuw ekranu na szybkich procesorach prezentuje się ultrapłynnie, tak że momentami w ogóle nie czuje się braku pełnego 3D. Grafika jest rzeczywiście przepiękna. Od dłuższego czasu nie było przygodówki z tak wiernie odtworzonym środowiskiem gry. Chodząc po starożytnej świątyni odczuwa się drzemiące w niej stulecia. Przebywając w leżącej wśród śniegów bazie, wśród szarych ścian i grubych żelaznych drzwi, również czuje się specyficzny klimat. Niestety, poruszasz się cały czas po pustych wnętrzach. Krótkie filmiki z postaciami pojawiają się tylko w przypadku rozwiązania jakiegoś szczególnego problemu. Autorzy ów brak ożywionych elementów środowiska gry starali się zastąpić efektami dźwiękowymi: niemal wszędzie pojawiają się echa, szumy, plusk wody z fontanny, niby oddalone głosy. Wszystko to zgrabnie buduje atmosferę. ZORK NEMESIS wymaga 16-bitowej karty muzycznej, oferując doskonałej jakości dźwięk.

Jak jest z zagadkami? W grze prawie nie występują przedmioty, zaś sam sens grania sprowadza się do rozwiązywania kolejnych łamigłówek. Wiecie, jak to jest – gdzieś się zobaczy sekwencję symboli, gdzie indziej trzeba z niej skorzystać. W jednym miejscu zobaczysz przez lunetę pałac, potem musisz spośród różnych szkiców wybrać właśnie go. Nie mówię wcale, że to gorszy rodzaj gry, przeciwnie – jeśli łamigłówki nie są absurdalne i istnieją ślady pomagające znaleźć rozwiązanie, to można się bezstresowo pobawić. Taki był MYST, taki jest teraz ZORK NEMESIS. Choć przygodówek ostatnio wydano sporo, ma on wśród nich pozycję wyjątkową. Będzie rządzić do czasu, gdy ukaże się PANDORA DIRECTIVE, na którą z nadzieją czekam.

Micz

Activision'96

PC DOS 1 CD

486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 20 MB HDD

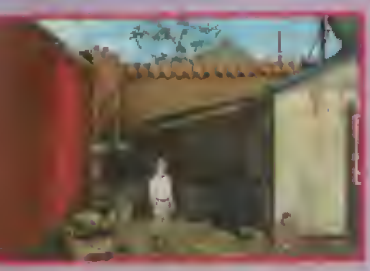
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor

Techland (PC CD) 179 zł

Zet: Intrygująca fabuła, świetny dźwięk i grafika

Przeciw: łamigłówki, łamigłówki... MYST?



Przez moment wydawało ci się, że zbiegniesz przed pościgiem. Kto jednak zna lepiej pustynię od zamieszkujących ją Beduinów. A japoński mocodawca wynajmuje tylko fachowców. Zabrali ci sakwę ze zdobyczami, tego właśnie szukali. Jeden już naciskał cyngiel, ale wtedy odezwał się głos bezkresnych piasków. Przemówiła olbrzymia kamienna figura. Powiecie, że to tylko wiatr, ale przecież niedoszli mordercy uciekli. Wierzcie lub nie!

NOWY JORK

Jak to dobrze wrócić do domu i do Odditorium. Drzwi muzeum są otwarte, czyżby coś się stało? Na zapleczu dostrzegasz związanego wspólnika. Feng Li broni się przed jadowitą kobrą. Nie potniesz jej mieczem samurajskim, bo zniszczysz cenny eksponat. A może i sam miecz. Poskrom lepiej węża specjalnym chwytakiem, który zostawili uciekający pośpiesznie włamywacze. Teraz do biura Posh Express.

PEIPING

Na miejscu wymień trochę dolarów na lokalną walutę. Na końcu głównej ulicy znajduje się zniszczona kuźnia. Za nią znajdziesz koło od wozu. Spróbuj je zabrać. Koło się rozleci z trzaskiem, co zwróci uwagę wścibskiego żebraka. Uważaj bo doniesie władzom, że kradniesz. Zbierz z ziemi szprychy. Porozmawiaj z żebrakiem. Obok niego w kupce złomu dostrzeżesz błysk amuletu. Zapłać, a będziesz miał dobry eksponat.

Żebrak idzie za tobą jak cień. Jeśli masz ochotę pokonać mur, musisz się go pozbyć. Porozmawiaj z babunią karmiącą ptaszki. Trzyma ziarno w metalowym hełmie. Daj babci swoją fotografię jeszcze z czasów wojny. Wzruszona kobieta wręczy ci hełm. Wrzuć go na zadaszenie kuźni, tam gdzie żebrak nie dosięgnie.

Pora wprosić się za mur. Nie masz stosownej przepustki, więc musisz zastosować wybieg. Jeśli dobrze spojrzysz, zobaczysz w murze regularnie rozmieszczone dziury. Wybierz wygodne miejsce i włóż w nie szprychy. Wejdź po tej prowizorycznej drabinie do góry.

HALL OF CLASSICS

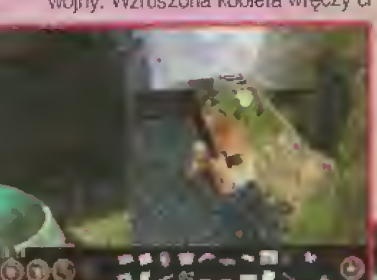
Już po drugiej stronie muru usłyszysz metaliczny brzęk. W jednej z dziur znajduje się srebrny motyl. Dobrze się będzie prezentował w Odditorium. Po chwili dołączy do ciebie partnerka w wyprawie, Mei Ching. Podejdźcie do świątyni, w której przechowywana jest tabliczka Mistrza Lu. Wejścia pilnuje rosły akolita, który zdaje się przechodzi właśnie próbę milczenia. Chwyć za drewniany młot i uderz nim w gong. Na spotkanie wyjdzie wam kapłan. Rozmowa będzie krótka i konkretna.

DANZIG

Wolne miasto Gdańsk jest nam jakby znajome. Pojedź do zamku barona von Seltsam.

Wszystko w tej posesji jest podporządkowane motywowi asa pik. Porozmawiaj z ogrodnikiem. Może on za odpowiednią opłatą powiedzieć ci coś ciekawego. Ale nie daj się bez końca naciągać. Idź do grobowca rodziny Seltsam. Przy pomocy drabiny spójrz przez wywietrznik. Stary baron zainstalował system przeciwdziałający przedwczesnemu pogrzebaniu. W trumnie jest dziura, w której tkwi sznurek dołączony drugim końcem do dzwonka. Przez te kilka lat spoczynku barona w grobie nie okazał się potrzebny.

Pójdź na zamek. Porozmawiaj z młodszym von Seltsamem. Wskaże ci wszystkie zakamarki, które mają związek ze sprawą. Gdy tylko wyjdzie z sali przyjęć, zanurkuj pod kanapę. Jest tam stary banknot niemiecki – obecnie bez wartości, ale jaki świetny eksponat. Udaj się do sali bilardowej.



W obrębie tego pomieszczenia jest tajne przejście do laboratorium chemicznego. Tylko nikt nie wie gdzie ono się znajduje. Otwórz biurko i jego wewnętrzną szufladę. Zabierz klucze i list. Na stole bilardowym leży jedyna kula, jest ci potrzebna. Otwórz kluczem szafkę graczy. Na półeczce znajdziesz talię kart. Zwróć uwagę, że brakuje asa pik. Poddaj oględzinom ścianę obok portretu neptuna. Tapeta ma wzorek złożony z asów pik. Pod jednym z nich jest przełącznik otwierający wnękę za obrazem. Otwórz pudełko z cygarami i weź jedno z nich. Wciśnij guzik by włączyć wiatraczek. Otwórz kratę. Wrzuć kulę bilardową do okrągłego otworu. Odwróć się do środka sali i podnieś wieko stołu bilardowego. Pod nim znajdują się schody.

Na dole jest stół ze szkłem laboratoryjnym i innymi dziwnymi przedmiotami. Na dnie olbrzymiego słoja tkwi szmaragd Romanovów. Wyjmij wszystkie przedmioty z szuflady. Umieść uchwyty na pompie. Połącz rurką wystające ze stołu wyloty. Zdejmij z kranu klucz i użyj go na zaworze powietrza. Na ścianie po lewej stronie wisi długi metalowy przemiot. Połóż go na stole, by przykryć tłok. Na tablicy ogłoszeń po prawej znajdziesz plakat z układem okresowym pierwiastków. Wepchnij go do dużego słoja. Upewnij się, że zawór jest zamknięty. Napompuj powietrza sprężarką,

potem zwolnij zawór. Ciśnienie gazu wprawi w ruch tłok, który przy pomocy dźwigni i koła zębatego obróci uchwyt ze słojem. Szmaragd jest twój. Tylko jak się stąd teraz wydostać?

Wyjmij szmaragdową spinkę z korka. Ostrym końcem poluzuj stalowy uchwyt opinający słój. To pozwoli ci go zabrać. Z pompy wyjmij pręt i podważ nim leżącą na stole dźwignię. Podwieś dźwignię na uchwycie wystającym z sufitu. Zatkaj wszystkie dziury w słoju przy pomocy korka, gumowej zatyczki oraz uchwytu do pompy. Uszczelniony słój połóż na dźwigni. Ze zlewu wykręć kranik i podepnij go do gumowego węża. Taką konstrukcję podłącz do słoja, a drugą jej stronę przez rurkę do zlewu. Włóż na miejsce klucz od kranu i włącz dopływ wody. Wlewająca się ciecz przeważy dźwignię, która wciśnie trzon tłoka. Odpowiadający mu tłok na dole otworzy pancerną skrytkę.

W środku są koła szyfrowe i mikroskop. Przyjrzyj się szmaragdowi w powiększeniu. Na spince są wygrawerowane litery Ti oraz Xe. Sprawdź pierwiastki tytan i ksenon w układzie okresowym pierwiastków. Odpowiadają im liczby atomowe 22 i 54. Kiedy przeczytasz litery pierwiastków odwrotnie otrzymasz napis eXIT. A więc cyfry szyfru też trzeba podać „od tyłu". Ustaw na kołach szyfrowych liczbę 4522. Mechanizm otworzy stalowe drzwi.

Musisz przedostać się do grobowca barona. Weź łopatkę i porusz nią dzwonek z boku grobowca. Ogrodnik przybiegnie, ale po chwili zwymyśla cię za profanowanie cmentarza. Będziesz musiał to zrobić sprytniej. Wymagać to będzie podróży do Nowego Jorku. W drugiej sali wystawowej Odditorium znajduje się żółw należący do Feng Li. Nie zapomnij zabrać z szuflady jego ulubionych smakołyków. Teraz możesz zorganizować swój mały żarcik.

Na placu przed zamkiem stoi krzew, dopiero co przystrzyżony przez Wolfa. Narób tu trochę bałaganu, żeby ogrodnik miał przez jakiś czas zajęcie z dala od cmentarza. Podejdź do niego i powiedz o karygodnym zaniedbaniu. Sam weź łopatkę oraz drewnianą sztabę. Sztabę połóż w poprzek na dwóch urnach przed wejściem do grobowca. Wejdź na nią i otwórz kratę wywietrznika. Do ziejącego otworu włóż przysmaki. Wepchnij je nieco dalej przy pomocy łopatki. Dopiero teraz wprowadź tam żółwia. Masz pół minuty zanim uruchomi on dzwonek. Wróć i połóż narzędzia na miejsce, żeby Wolf nie podejrzewał oszustwa. Do grobowca pobiegniecie razem. Ogrodnik otworzy drzwi i ucieknie przerażony. Ty będziesz mógł przeczytać zapiski barona. Jest tu też maska z otworami niezbędna do odcyfrowania tabliczki Mistrza Lu.

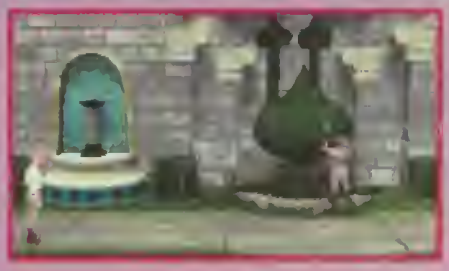
PERU

Twoja wizyta w Peru ograniczy się do biura Posh Express. W końcu nie znasz tu nikogo i mógłbyś się zgubić. Biuro jest pełne wypchanych ptaków, przyjrzyj się im. Ciekawy jest również zegar na kontuarze. Na-

THE RIDDLE OF MASTER LU

część 2

szkicuj w swoim dzienniku inskrypcje z kamiennej tablicy stojącej w rogu. Chwilowo nic tu więcej nie zdziałasz, więc rusz na Wyspę Wielkanocną.



WYSPA WIELKANOCNA

Porozmawiaj z dr. Twelvetrees. Zabierze cię do starej kobiety, modlącej się przy przewróconym posągu Światowida. Spytaj się czy możesz w czymś pomóc. Następnie przeszukaj plażę. Jest tu mały pieniek oraz kawałek drewna w kształcie ptaka. Wróć do kamiennej figury, którą widziałeś po drodze. Spróbuj wyjąć przedmiot z oczodołu. Kamień nagrzał się na słońcu i jest bardzo gorący. Idź do wykopalisk. Zabierz rękawek wiszący na słupku oraz sam słupek. Przeczytaj notkę przybitą na domku. Twelvetrees pojechała do miasta po zakupy. Skorzystaj z okazji i zobacz co się dzieje w szopie. Kryje ona stary generator spalinowy. Odwiąż linkę startową i wróć do figury.

Owiń rękę w kawałek materiału i weź z oczodołu obsydianowy dysk. To brakujące oko Światowida. Na plaży umieść pieniek w większym otworze w zastygłej lawie. Wykorzystaj patyk jako dźwignię, podpierając go na pieńku, by obrócić posąg. Wręcz kobiecie oko. Nadal będzie narzekała, że czegoś brakuje.

Udaj się do biura Posh Express w Peru. Porozmawiaj z urzędnikiem. Jego chory syn uwielbia ptaki. Daj mu naturalną drewnianą figurkę. W zamian dostaniesz zegar, w rzeczywistości jest to druga część oka bóstwa. Gdy dasz go kobiecie, nareszcie będzie zadowolona.

Pochwal się dr. Twelvetrees dobrym uczynkiem. Oboje pójdziecie sprawdzić skalną wnękę, uprzednio zakrytą przez posąg. Jest tu mapa złożona z muszelek oraz wydrążona oś wieloryba, taka prymitywna piszczatka. Kiedy pani doktor odejdzie, podnieś upuszczoną przez nią zapalniczkę. Oddasz jej później, zresztą i tak palenie jest niezdrowe. Wybierz się do kamieniołomu. Prowadzi tam ścieżka od figury w lewo.

Zgodnie ze wskazówkami na mapie odszukaj duży czerwony kamień, przed którym leży mały szary. Spróbuj przesunąć mniejszy kamień. Ani drgnie, ale leży na pokładzie gliny. To nasuwa ci pewną myśl. Idź na plażę. Zatkaj jeden koniec piszczałki uchwytem linki startowej. Napełnij naczynie wodą i wylej ją na glinę. Teraz kamień zsunie się jak po maśle odsłaniając skrytkę. Wewnątrz niej jest stara tabliczka rongorongo.

Twelvetrees pewnie chętnie by ci powiedziała co jest na niej napisane, ale związali ją dwaj japońscy agenci. Musisz ich wymanewrować. Wejdź do szopy przez okno. Na generatorze leży klucz od świec zapłonowych. Poluzuj nim mocowania zbiornika paliwa. Przywiąż linkę startową do drutu przy drzwiach i zaczep ją o zbiornik. Odkręć nakrętkę wlewu paliwa. Zapal zapalniczkę i połóż ją tuż przy zbiorniku. Pułapka jest gotowa, trzeba tylko zwabić ofiary. Pociągnij kabel dostarczający prąd, tak by ci na zewnątrz zauważyli ruchy. Zwiewaj przez okno.

Po efektownej eksplozji Twelvetrees wyjaśni ci co jest napisane na tabliczce. Następnym twoim celem jest zaginione miasto Mocha Moche.

MOCHA MOCHE

Przejdź po drzewie na drugą stronę przepaści. Nie zważaj na razie na kopiącego dół osobnika i wdrap się na taras. Zbudowano tam wieżę. Na ścianie narysowany jest olbrzymi szkielet. Tam gdzie powinna być głowa, jest wnęka. Łatwo to sprawdzisz wchodząc na półpiętro wieży. Niestety klapa jest zamknięta. Tajemniczy przedmiot z wnęki trzeba będzie wydobyć inaczej. Zejdź na dół. Narysuj w dzienniku wzory z kamiennej tablicy i pójdź do figurki pająka przy przepaści.

Przywiąż obie liny osobno do figurki. Rzuć oba końce na drugą stronę, po czym sam przejdź po zwalonym drzewie. Odwiąż sznur od drzewa, na jego miejsce przywiąż obie liny. Wróć do pająka. Odwiąż zeń drugi koniec liny i zabierz ją ze sobą.

Zagadnij kopiącego dołek. Facet nazywa się Menendez i jest

niezłym cwaniakiem. Odkup od niego skurczoną głowę, ale dobrze się potarguj. Będziesz potrzebował jego łopaty i drabiny. Odda ci je z radością w zamian za pechowy szmaragd. Zanim wejdziesz na wieżę wydobądź jeszcze z piasku starodawną zabawkę na kółkach. Cennych eksponatów nigdy za wiele.

Wdrap się na szczyt wieży. Przywiąż linę do drabiny, a drabinę połóż na ziemi. Przesuń nań postument. Teraz możesz zejść na dół. Z wnęki wydobądź kryształową czaszkę. W drodze do obserwatorium nie zapomnij zabrać liny.

Drzwi do obserwatorium są zamknięte na archaiczny mechanizm szyfrowy. Zerknij do zapisków w dzienniku. Jeśli skrzętnie notowałeś informacje, na kamiennych tablicach wyłoni ci się pewien schemat. Zapamiętaj kolejność piktogramów. Górny piktogram ustaw na ten przypominający oko z powiekami. Dalej ustawiaj piktogramy zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara w zapamiętanej kolejności. Wewnątrz umieść czaszkę na szyi posążka. Wciśnij łopatę w dziurę kabestanu i pchnij ją by obrócić kopułę. Gdy tylko pierwszy promień słońca przejdzie przez kryształową czaszkę, na przeciwległej ścianie pojawi się wzór. Przerysuj go do dziennika. Wychodząc zabierz czaszkę. Pamiętaj: eksponaty przede wszystkim.

SIKKIM

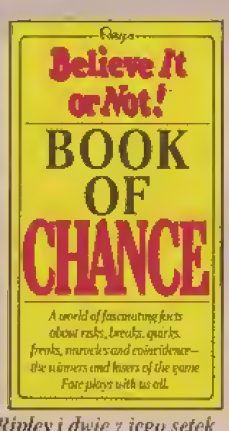
W rogu biura Posh Express znajduje się walec modlitewny. Opis tych urządzeń znajdziesz w ulotce na stole. Po lekturze udaj się do świątyni. Przy wejściu stoi rosły mnich, który wpuszcza tylko członków sekty. Zauważ, że ma na palcu dziwny pierścień. Zdejmij z cygara papierową opaskę i włóż ją na palec. Na szczęście strażnik jest krótkowidzem.

Wzdłuż ścian świątyni rozmieszczone są boksy, w których zamknięci mnisi odmawiają znane modły i uczą się nowych. Ktoś pozamieniał walce modlitewne. Jeśli chcesz wkraść się w łaski mnichów, przywróć porządek. Powinno to wyglądać tak: 4 – WISDOM, 6 – SERENITY, 9 – PEACE, 12 – INSIGHT, 15 – TRUTH. Tajne przejście wewnątrz świątyni może otworzyć mnich z najdłuższym stażem. Po odpytaniu wszystkich i rozwiązaniu zadania logicznego dojdziesz do wniosku, że jest to mnich numer 9. Wejście jest tam, gdzie poprzednio był pusty boks.

Znajdziesz się w środku labiryntu. Pociągając za odpowiedni sznur zwisający z sufitu możesz otwierać kolejne drzwi. Przygotuj się na długą i żmudną drogę. W labiryncie możesz znaleźć dwa nowe eksponaty do Odditorium.

Zgodnie z obietnicą podaję wbudowany przez programistę chwyt do obejścia całego tego kluczenia. Będąc w pierwszej komnacie wciśnij klawisz CTRL i wpisz LEE. Zostaniesz przeteleportowany do wyjścia.

Pod sufitem wisi jakaś machina. Gdy pociągniesz za odpowiednią linę, rozwinie się w dół drabina. W górnej komancie spoczywa manuskrypt Mistrza Lu.



Wielki podróżnik Robert Ripley i dwie z jego setek książek. O Ripleyu pisaliśmy w SS'35.

Stosując drewniany młotek wydobądź spod gruzu swój dziennik. Leżącym obok paleniska węgielkiem zdołasz odtworzyć rysunki, które się znajdowały na wyrwanej stronie.

Taksówka wysadzi was przy farmie niedaleko wejścia do grobowca. Pod chatą zauważysz kawałki rozbitej ceramiki. Spytaj o to chłopa. Zapłać mu za łopatę i zejdź do ziemianki. Tu jest tunel, który wiedzie do grobowca pierwszego władcy Chin.

PEIPING

Razem z Mei Ching idź do kapłana, by zgodnie z umową obejrzeć tablicę Mistrza Lu. Wpadniecie w ręce japońskich agentów. Jeden zabierze twoje notatki i wyjdzie, by nie patrzeć jak drugi zacznie was masakrować. Mei celnym kopniakiem wytrąci drabowi z ręki rewolwer. Rozpocznie się walka wręcz. Jeśli szybko czegoś nie wymyślisz facet w końcu rozszarpie Mei i zabierze się za ciebie. Wyjdź na zewnątrz, weź gong i drewniany młotek. Z powrotem na miejscu przykryj gongiem palenisko. Podejdź do tablic z prawej strony. Gdy Mei powali oponenta na ziemię, pchnij tablicę z brzegu. Reszta złoży się jak domino.

Sanctuary Woods'95
PC DOS 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
Autoryzowany dystrybutor Mirage (PC CD) 146 zł

GROBOWIEC

Przejdź dowolnym z pięciu korytarzy do następnej komnaty. Są w niej zamknięte drzwi. Sposób otwarcia wynika z notatek w twoim dzienniku. W korytarzach są wojownicy z ubraniami w różnych kolorach. Odszukaj czerwonych i pchnij piątego wojownika. Potem idź do niebieskich i pociągnij pierwszego. Z sali zabierz drewnianą podpórkę oraz tarcze dwóch wojowników przy drzwiach. W najdalszym korytarzu pod ścianą jest drewniana belka. Zanim wejdziesz przez drzwi, idź do żółtych wojowników i wytocz z korytarza rydwan.

Za drzwiami znajduje się śmiertelnie niebezpieczny korytarz. Przekonał się o tym nafaszerowany strzałami japoński agent. Na ścianie jest mechanizm, weź z niego rączkę. Idąc przez korytarz pchaj przed sobą rydwan, który będzie uruchamiał wszystkie pułapki. Na końcu korytarza drzwi zatrzasną ci się przed nosem. Włóż rączkę w mechanizm i podkręć drzwi do góry. Zablokuj rączkę podpórką. Pod drzwi w suficie podłóż belkę. Zanim wkroczysz dalej, zabierz rączkę.

W komnacie jest zdradliwy most. Pokręć kołem aż zobaczysz otwór w drugim końcu mostu. Włóż weń łopatę i jeszcze raz pchnij kołem, by trzonek łopaty wyrównał się z ziemią po twojej stronie. Poproś Mei by przeszła na drugą stronę. Podnieś trochę most, wyjmij łopatę i ustaw go w stanie pierwotnym. Rzuć rączkę do Mei, żeby zablokowała most mechanizmem.

Wnętrze grobowca jest niesamowite. Jakby ktoś umieścił tu całe Chiny w miniaturze. Drogę do komory z Pieczęcią blokuje jezioro z rtęci. Rtęć wypiera przedmioty silniej niż woda, dlatego będziesz w stanie przejść na drugą stronę po tarczach. Na końcu czeka cię ostatnia niespodzianka. Tajemniczy ktoś wkroczy z pistoletem i zabierze ci zdobycz. Ale na pewno sobie z nim poradzisz. Uwierz w to.

User Jama

PS. Pierwotna wersja gry (sprzedawana również w Polsce) zawiera błędy, które uniemożliwiają skończenie gry. Już w gdańskim laboratorium nie można odszukać niektórych przedmiotów. Dostępna jest poprawka (ang. patch), która naprawia sytuację. Można ją znaleźć na Internecie pod adresem http://www.sanctuary.com oraz na naszym następnym kompakcie – CD'37.

WYPOŻYCZALNIA GIER NA KONSOLE

SNES • GAMEBOY • JAGUAR • SEGA

CENTRUM MUZYCZNO ROZRYWKOWE
DIGITAL

- KOSZT WYPOŻYCZENIA 6 zł.
- BOGATA OFERTA
- NOWOŚCI
- PREZENTACJA NA 3 TELEWIZORACH 28"

WARSZAWA AL. JEROZOLIMSKIE 2
TEL. (022) 27-87-73
OTWARTE PON. – SOB. 8-20, NIEDZ. 10-17

SPECJALNA OFERTA!!! NA DZIEŃ DZIECKA

SKLEP Z GRAMI

PC • AMIGA • SONY • JAGUAR • SNES

- DORADZIMY W WYBORZE
- POMOŻEMY ZAINSTALOWAĆ
- NOWOŚCI ŚWIATOWEGO RYNKU GIER
- KOMPLETNA OFERTA POLSKICH DYSTRYBUTORÓW
- AKCESORIA

Na niebie Korei, Kazachstanu i Afganistanu
ciemna sylwetka Mi-24 zawsze zwiastowała poważne kłopoty...

- Trzy urozmaicone scenariusze i dziesiątki misji.
- Niezwykle wierne odwzorowanie realiów lotu.
- Sieciowa współpraca z *„Gl Apache Longbow"*.
- Gigantyczny wybór broni.

HIND

Zapowiada się Symulator Roku!

W sprzedaży od czerwca '96! Premiera polska równolegle ze światową!

Program można zamawiać listownie, faksem lub telefonicznie:

Hurtownia Oprogramowania „USER",
30-403 Kraków, ul. Rzemieślnicza 31,
tel./fax (0-12) 66-88-54, 66-69-22.

USER

Digital Integration

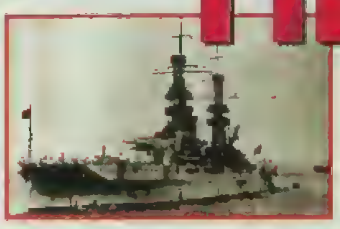
Przyćmiona sławą swej następczyni, pierwsza wojna będąca końcem XIX wieku, doświadczalnym poligonem dla nowych broni i schematów organizacyjnych oraz taktyki – odeszła w niepamięć.

Czasami, z rzadka, ten moment wymuszonej zmiany mundurów i broni, staje się tematem gier wojennych. I przyznać należy, że stworzone produkty obejmujące działania na szczeblu taktycznym, tj. HISTORY LINE (SS'7) czy TANKS (SS'16) – jako jeden ze scenariuszy – nie sprawdziły się. Symulowane w nich zdarzenia nijak się miały do rzeczywistości, a miodność dla prawdziwego konesera i łowcy autentyczności pozostawiała wiele do życzenia.

Wydawało się więc, że wystarczy sięgnąć po wypróbowany schemat gry na podobieństwo RISK czy innej towarzyskiej zabawy, by uczynić tę epokę bardziej strawną i przyciągnąć uwagę graczy. Poziom strategiczny działań, możliwość gry wieloosobowej, a więc rozbudowy pozahardware'owej dyplomacji stały się niewątpliwymi plusami stworzonej w 1995 r. przez BEVELSTONE PRODUCTION gry FIELDS OF BATTLE, działającej w środowisku Windows.

W zabawie może brać udział do sześciu graczy, z których każdy może dysponować finansami i jednostkami wybranego państwa (GERMANY, ENGLAND/FRANCE, AUSTRO-HUNGARY, RUSSIA, TURKEY, AFRICA – ?) lub państw, wystawiać nowe armie, budować koleje, twierdze, fabryki. Mimo prymitywnej grafiki i prostej konstrukcji gry, rozgrywka wciąga i zmusza do niezłego wysiłku umysłowego. Dla mniej wytrawnych autorzy stworzyli 9 różnych kampanii, które różnią się od siebie komplikacją rozgrywki i ilością różnego rodzaju jednostek wojskowych.

Obsługa gry nie stwarza najmniejszych trudności i polega przeważnie na przeciąganiu myszą oddziałów z jednego okienka do drugiego. Gracz dysponuje kilkoma tablicami, w których może znaleźć skuteczność wszelkiego rodzaju wojsk, zarówno w ataku jak i w obronie. Od tego będzie zależał wybór momentu ataku, ilość i rodzaj gromadzonych sił. Warto również zadbać o to, by ustawić w niegranicznych obszarach wsparcie dla obszarów frontowych. Wtedy jednostki z tyłów przyjdą z pomocą tym na froncie.



Strategia samej gry polega na delikatnym sterowaniu zarówno środkami militarnymi jak i finansowymi. Warto zainwestować w rozwój poszczególnych obszarów – będziemy mieli wówczas więcej pieniędzy (ale nie od razu tylko za kilka tygodni). Dobrze jest także położyć tory kolejowe, nasze dzielne oddziały będą mogły przemieszczać się o jeden obszar dalej. Każde natarcie zaś powinno być poprzedzone rozpoznaniem i obliczeniem sił obu stron. Udany atak, który wykrwawi za bardzo atakującego, może doprowadzić do odbicia zdobytej prowincji i straty własnej, ledwo obsadzonej. Nie opłaca się więc jechać na resztkach paliwa.

Zadziwiające, że tak prosta gra zrealizowana w sumie prymitywnymi środkami, ze słabym HELP'em potrafi jednak rozpalić namiętności. Ale tak właśnie ma się rzecz z grami wieloosobowymi, gdy do stawki dorzucamy własne mózgi.

Bevelstone'95

PC WINDOWS 5 dyskietek

386DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 7 MB HDD

VGA ■ SB 16 ■ SB AWE

Konesersi: nie dziwmy się tej grze, wszak co mogą o wojnie wiedzieć Duńczycy?

Tak się jakoś porobiło, że SEA LEGENDS, gra rosyjskich autorów z MIR DIALOGUE, przeszła na Zachodzie niemal bez echa. Zapewne ze względu na mniemanie, że jest to tylko kosmetyczna przeróbka PIRATES Sida Meiera. A nieprawda! SEA LEGENDS nawiązuje co prawda tematyką do gry PIRATES ale przy tym pod wieloma względami ją przerasta.

SEA LEGENDS to gra trudna w klasyfikacji. Podobnie jak wspomniane dzieło Sida Meiera zawiera w sobie elementy różnych gatunków. Mamy tu sferę przygodową, strategiczne bitwy a także obowiązkowe walki na szpady. Mimo wszystko gra bliższa jest strategii. Umiejętne sterowanie własnym okrętem i rozgrywanie bitew morskich, a także zdrowy handlowy i żołnierski rozsądek to umiejętności, którymi będziesz musiał wykazać się najczęściej.

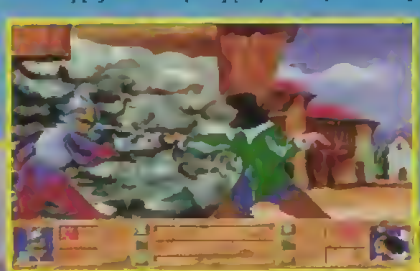
BITWA

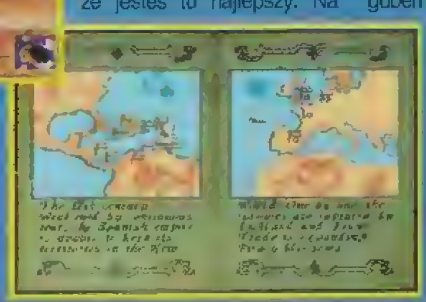
Szczerze mówiąc, bitwy morskie są w tej grze elementem, w którym można się zakochać. Są po prostu genialne i każdy wielbiciel morskiej strategii powinien je zobaczyć. Ich realizm nie jest może wielki, ale wystarczający do napinającej każdy nerw rozgrywki. Własnym okrętem dowodzisz osobiście, reszcie okrętów możesz wydawać rozkazy, co najwyżej modląc się o ich jak najszybsze wykonanie. Rozkazów tych jest całkiem sporo i raczej żadnego nie brakuje. Masz tu atak, abordaż, ucieczkę, a nawet takie rozróżnienie jak walkę przede wszystkim przeciw wybranemu okrętowi wroga (FIGHTING PRIORITY) oraz walkę tylko przeciw temu okrętowi (FIGHT-AGAINST).

W walce może brać udział do dziesięciu okrętów po jednej stronie. Niby niewiele ale w bitwie jest to ścisk straszliwy. O ile własnym okrętem możesz manewrować dość ostro, to jednak musisz uważać na swoje pozostałe okręty. W zamęcie bitwy twoje rozkazy nie zawsze będą wykonywane natychmiast – a czasami w ogóle!

Okręt który szczególnie chcesz zdobyć, atakuj własnoręcznie. Postanie do abordażu któregoś z kapitanów często kończy się jedynie strzelaniną i zatopieniem wrogiego okrętu, zamiast jego zdobycia. Niestety, od wielu zadań nikt cię nie wyręczy. Oswój się z myślą, że jesteś tu najlepszy. Na podległych ci kapitanach możesz polegać tylko w prostych sytuacjach.

Gdy atakujesz silniejszego przeciwnika, manewrem który może ci zapewnić zwycięstwo jest abordaż najsilniejszego okrętu wroga, pobicie go, a następnie przeniesienie się z całą załogą (i działami jeśli trzeba) na jego pokład! Niby oczywiste, ale przy okazji nie zapomnij wziąć ze sobą amunicji oraz pałaszy i muszkietów dla marynarzy, abyś mógł sam się obronić przed abordażem.





SOLUTION? TYLKO NIE TO!

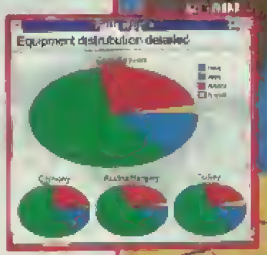
Niestety, bardzo mnie zmartwiło, że SEA LEGENDS są skonstruowane jak gra przygodowa i sposób jej ukończenia to przejście przez ustaloną z góry kolejność wydarzeń. Całe szczęście jest w niej mnóstwo miejsca na swobodne pływanie i topienie wrogich okrętów.

Twoje pierwsze zadanie to rejs na Barbados, by spotkać się z gubernatorem Archibaldem i własnym, niemal ci jednak nieznanym stryjem Davidem Gray. Spotykasz tu jeszcze jego córkę Annę oraz Miguela, demonicznego karła. Od gubernatora dostajesz rozkaz wypłynięcia do Nevis. Skacowany gubernator Nevis ostrzega cię przed niebezpieczeństwem, ale jako odważny oficer Jej Królewskiej Mości postanawiasz zapolować na terroryzującego okolicę pirata. Natykasz się nań niedaleko portu – walka jest krótka, jego okręt nie jest żadnym przeciwnikiem dla twej fregaty.

Po powrocie na Barbados dowiadujesz się, że sir Ar-

T·BATTLE

Dla porządku jednak trzeba się odnieść do jednego aspektu gry – do jej historyczności. Ważne to jest szczególnie dla młodszych graczy, jak również z powodu słabego obeznania lu-



dzi z tą epoką. Otóż gra razi tym, że roi się w niej od czołgów, samolotów, zeppelinów, chmur gazów bojowych, balonów, artylerii, szpiegów i innych. To co było tylko dodatkiem dla masy piechoty, tu odgrywa pierwsze skrzypce i to od początku wojny. Nie pokuszono się o głębszą analizę epoki – a można w równie prosty sposób przedstawić esencję zmagań lat 1914-1918. Te dziwactwa nie przeszkadzają, ale trzeba pamiętać, że mimo historycznego sztafażu gramy jednak w fantasy.

Berger

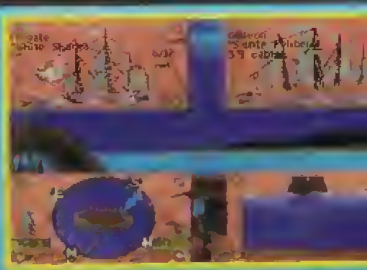
SEA LEGENDS

chibald przenosi się na Jamajkę. Masz zapewnić mu eskortę, lecz najpierw musisz znaleźć dowódcę okrętu gubernatora kapitana Johna. Starego wiarusa odnajdujesz w tawernie. Niestety nie potrafisz oprzeć się jego zaproszeniu do osuszenia butelki rumu. Budzisz się nad ranem, z niepokojącym uczuciem straty – ktoś ukradł ci złoty kolczyk, rodzinną pamiątkę. Wracasz do gubernatora i po otrzymaniu reprymendy za pijaństwo wyruszasz na Jamajkę. Po drodze atakują was dwa piratckie okręty, ale twoje dwudziestoczterofuntówki powinny szybko ostudzić ich zapędy. Po powrocie na Barbados, stryj wyśle cię z listem do jednego z pobliskich francuskich portów. W drodze powrotnej spotka cię jednak tragedia. Przeciwko trzem, atakującym znienacka, okrętom hiszpańskim nie będziesz w stanie nic poradzić. Jedyne co możesz zrobić to uniknąć abordażu i pójść na dno z dumnie powiewającą banderą.

Gdy ostatkiem sił czepiałeś się unoszonej na falach belki – pozostałości po twej dumnej fregacie czyjeś ręce wyciągnęły cię z wody i po chwili stałeś już na pokładzie okrętu. Kapitan Baal okazał się poddanym angielskim i odstawił cię do Nevis. Tu natykasz się znienacka na kapitana Johna, który zabiera cię do Port Royal na Jamajce. Udajesz się do Sir Archibalda. Ten daje ci jeszcze jedną szansę: patent korsarski i niewielką ilość gotówki (pożyczka!) na zakup okrętu.

W tym miejscu najlepiej zapisać grę, gdyż nie ma sensu powtarzać w kółko opisanych wyżej czynności. Od tego momentu gra staje się tysiąckroć ciekawsza, gdyż nareszcie możesz pokierować akcją według własnego widzimisię. Oczywiście czeka cię dalsza część przygodówki, ale kolejne czynności możesz wykonywać w dość dowolnych odstępach czasu.

Sfera przygodowa gry jest całkowicie liniowa i nie zawiera niemal żadnych zagadek. Niepotrzebny będzie ci pełny solution, gdyż nie tu leży trudność gry. Problemem nie jest tu rozwiklanie fabuły lecz zmaganie się z materią: zdobywanie pieniędzy na opłacenie załóg, nowych statków, umiejętne topienie okrętów różnych państw by, pozostawać w dobrych stosunkach z krajem, którego port trzeba właśnie odwiedzić. Dodatkową trudnością są sekwencje zręcznościowe, czyli pojedynki na szpady. Nie licz tu na walkę jeden na jeden: dwóch skrytobojców w Port Royal czy trzech hiszpańskich strażników w Maracaibo to naprawdę twardy orzech do zgryzienia.



PODSUMOWANIE

SEA LEGENDS nawiązują swoim klimatem jak i przedstawianą w grze epoką do słynnej gry Sida Meiera PIRATES. Tym razem jednak uczniowie rzeczywiście przerośli mistrza. Chociaż obie gry są warte zagrania to jednak SEA LEGENDS jest tak samo satysfakcjonująca w sferze przygody, a znacznie bardziej w sferze strategii. Symulator żaglowca i rozgrywanie potyczek jest wymarzonym elementem dla miłośników morskich bitew.

Pejotl

Ocean'96

DOS 1 CD

486DX/66 ■ 8 MB RAM

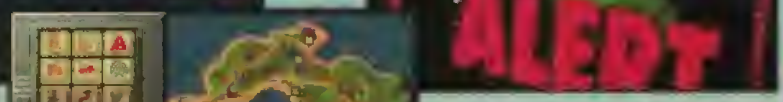
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor

(PC CD) 151 zł

świetne bitwy

brak zdecydowania: przygodówka czy strategia?



RED GHOST

Red Ghost to międzynarodowa organizacja przestępcza utworzona przy cichej aprobacie byłego ZSRR. Zrzesza wszystko: od IRA, poprzez brutalny HEZBOLLAH oraz BROTHERHOOD OF NOD do RAF'u. Red Ghost uderzał już wiele razy, jednak dopiero ich ostatnia akcja na Pearl Harbour wywołała bardziej zdecydowane działania rządu.

Wreszcie zapadła długo oczekiwana decyzja o powołaniu do życia nowej grupy, której jedynym celem będzie zniszczenie organizacji Red Ghost – Special Tactical Action Group. Grupy operacyjne STAG'u tworzyć mają ex-członkowie służb specjalnych różnych państw.... I to TY masz nimi dowodzić!

RedGhost rozpleniony jest praktycznie po całym świecie. Ostatnio, rozzuchwalony niedawnymi zwycięstwami w sektorach o dużym procencie bezrobocia, otworzył kilka nowych fabryk narkotyków. Oprócz usług popularnie zwanych „sprzątaniem gości" para się także sprzedażą broni. Twoim celem jest zniszczenie głównych baz Red Ghost, resztę załatwi regularne wojsko.

RED GHOST to mówiąc po obcemu „Smashing-Action-Strategy". Dlaczego? Bardzo przypomina on dwie inne produkcje – JAGGED ALIANCE i SPACE HULK. Wybieramy brygadę żołnierzy (wszystko pełne tabelek, umiejętności i inwentarza), po ustawieniu kto będzie strzelcem, kto kierowcą, a kto saperem, przystępujemy do misji. Tu największy nacisk postawiono na realizm. Nie chodzi mi tu o grafikę, która stoi na dość przeciętnym poziomie, ale o realia walki. Żołnierz już po jednym otrzymanym strzale jest mniej sprawny. Poza tym w RG jak w życiu: widać, że ludzie nie rosną na drzewach i że wszystko ma swoją cenę. W dodatku jak miało to miejsce w legendarnym SPACE HULK, w każdej chwili przesiąść się można do dowolnej jednostki. Jednak...

Wszystkie misje RG są dość monotonne. Zniszcz bunkier, odbij więźniów, dokonaj sabotażu.... Wszystko w (prawie) realnym świecie. Może nastąpić awaria silnika, przeciwnik potrafi pozorować ofensywę na jakiś posterunek, a następnie wszystkie swe siły koncentruje w ataku na inny... Same pomysły mogłyby przykuć do komputera na kilka dni, jednak dość „toporna" i mało przemyślana realizacja zmieniła ciekawe kampanie w mało emocjonujący zlepek multimedialnych filmików przetykanych średnimi misjami. Postępować trzeba prawie zawsze tak samo: ustalić skład poszczególnych TEAM'ów, desant w kilku punktach naraz, zniszczenie (lub zajęcie) radaru czy innego punktu mogącego zwrócić uwagę, wykonywanie kolejnych zadań.... Kluczem do sukcesu jest zawsze KOORDYNACJA WSZYSTKICH JEDNOSTEK.

Część symulatorowa jest bardzo przyjemną rzezią i zarazem jest bardzo łatwa w obsłudze. Polega ona głównie na zwiększaniu i zmniejszaniu ciągu oraz bardzo częstym strzelaniu. Pytasz o jakąś taktykę? Poruszaj się szybko by cię nie trafili i strzelaj do innych pojazdów. Komputer pokładowy zawsze objaśni czy dany czołg to przyjaciel czy wróg.

RED GHOST to dobry pomysł, oparty na sprawdzonych wzorcach. Wykonany niestety bez specjalnego polotu i przekonania, nudzi dłużyznami; małe zaangażowanie twórcze udaremniło sukces tej w gruncie rzeczy dość dobrej gry. Z pewnością nie polecam jej mało doświadczonym graczom, gdyż będzie ona dla nich zbyt trudna, jednakże prawdziwi zapaleńcy na sto procent wyduszą z niej z trochę zabawy. Jeżeli chodzi o grafikę to jest ona dość zróżnicowana. Waha się od naprawdę ładnych filmowych scen (zwróćcie uwagę na pościgi śmigłowców) poprzez średnią i dość schematyczną część strategiczną, do okropnego graficznie symulatora na poziomie sprzed kilku lat. Najmocniejszą stroną programu jest dźwięk i muzyka (szczególnie w przerywnikach filmowych). Zrealizowane są one naprawdę ładnie. Muzyka jest nastrojowa: smutna, kiedy trzeba dynamiczna i pulsująca w mózgu. Równie perfekcyjnie zrealizowany został dźwięk, co szczególnie objawia się w czasie sterowania pojazdem. Daje się rozróżnić z której strony strzela przeciwnik, eksplozje nawalają bardzo realistycznie.

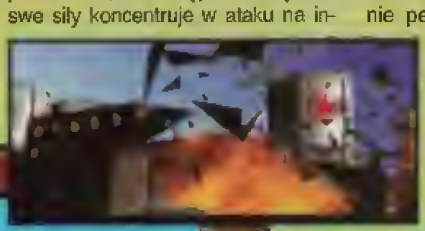
Manut

Empire'96

PC DOS 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 25 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE

Autoryzowany dystrybutor
MarkSoft (PC CD) 109 zł

Za: ładnie zrealizowane filmy, muzyka
Przeciw: prostota i nuda



Początki ludzkości, a szczególnie pierwsze cywilizacje przyciągają z całą mocą każdego z nas (a przynajmniej większość). Ileż pokoleń badaczy i wiernych czytelników książek o archeologii rozpalały dzieje i początki Sumerów, Akadów, Kreteńczyków, Achajów, Egipcjan, Hetytów, ludów Shang-In, Mohendżo Daro i innych. Odkrycia fascynowały i coraz bardziej rozjaśniały mroki przeszłości. Mimo to nasi przodkowie nie zostali odarci z najważniejszego – z tajemniczości. Nie wszystkie zagadki zostały rozwiązane, co pozwala fascynować się mieszkańcami Ur czy Harappa do dzisiaj.

Trzeba przyznać, że te tęsknoty nie uwidoczniały się w grach dość wyraźnie. Ukrywały się w wielu przygodówkach pod postacią XIX-wiecznych zamków z ich eterycznymi właścicielami czy odniesień średniowiecznych. Młody odbiorca tak naprawdę stykał się z głęboką przeszłością w grze CIVILIZATION (oczywiście również w ostatnio wydanej nowej wersji). Ale konstrukcja i skala gry ledwie zarysowywały całe bogactwo życia i dzieła tworzenia naszych przodków.

Z OGNIEM KU PRZYSZŁOŚCI

RISE AND RULE... (w skrócie RAROAC) nie jest grą zaczynającą się od czasów homo erectus. Nie jest to też gra ilustrująca przemiany cywilizacyjne w prawdziwym tego słowa znaczeniu. Jeżeli CIVILIZATION można wiele zarzucić z punktu widzenia historii czy logiki rozwoju ludzkości, to jednak przyznać trzeba, że gra ta była wspaniale zbudowana, miała swój wewnętrzny urok i sens.

RAROAC rozczaruje tych, którzy wyobrażali sobie, że oto jest wreszcie gra ukazująca rewolucję neolityczną ze wszystkimi jej konsekwencjami, przejście od rządów kapłanów do rządów świeckich, konflikt rolników z pasterzami, dzikie ludy z gór itp. To w gruncie rzeczy typowa zabawa w budowanie państwa złożonego z miast, gdzie gospodarka służy budowie nowych gmachów lub jednostek wojskowych, a głównym celem jest pokonanie oponentów.

Sierra'96

WINDOWS 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 20 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor [illegible]
[illegible] (PD CD)

[illegible] w tej grze naprawdę nic się nie [illegible]

RISE AND RULE OF ANCIENT EMPIRES

CEGŁA DO CEGŁY

Autorzy zastosowali kilka niezłych rozwiązań, które z jednej strony pozwalają na lepszy kontakt z tokiem gry, a z drugiej powodują, że gra w pewnym momencie staje się mozolna i wręcz nudna.

Gracz może bowiem wyznaczać liczbę chłopów zajmujących się produkcją żywności, wymyślaniem wynalazków, górnictwem i produkcją rzemieślniczą. Dzięki temu wiadomo co się dzieje, a w CIVILIZATION do końca nie było to zawsze jasne. Problem pojawia się w momencie posiadania 20 miast i konieczności zmian w proporcjach produkcji (same budowle można wybierać z poziomu strategicznego).

W RAROAC można wybrać wariant gry 2, 3 i 4-osobowy (w tym dowolna liczba osób i komputer). Do dyspozycji mamy 6 starożytnych ludów (wybór bardzo przypadkowy – GRECY, EGIPCJANIE, INDUSOWIE, MEZOPOTAMCZYCY, CHIŃCZYCY, CELTOWIE) reprezentowanych przez odpowiednie ikony postaci (dobór ludów to pestka, ale konia z rzędem temu kto znajdzie klucz wyboru postaci – HOMER, NEFERTIRI, CHANDRA, AKKAD, GENERAL GAO, LEIF). Po wyborze ludu (każdy ma cechy i budowle specyficzne dla siebie) decydujemy, na której z map będziemy grać (5 gotowych i możliwość stworzenia nowej).

Gra rozgrywa się głównie na planszy strategicznej, na której widać miasta, jednostki itp. Można wejść też w tryb miasta, gdzie podziwiamy teren i budowle, sterujemy produkcją, poznajemy stopień rozwoju.

Ponadto do dyspozycji mamy plan superstrategiczny (ikona globu) dzięki czemu wszystko co jest odkryte układa nam się w całość i możemy prowadzić politykę poznawania świata, odnajdywać zagubione jednostki własne oraz sprawdzać czy na pustych obszarach nie pojawił się jakiś wróg.

ZIEMIĘ NIEZMIERZONĄ WEŹ W POSIADANIE

Historia zaczyna się klasycznie. Na mapie (dość słabiutka grafika) dostrzec można znajomego gościa, który rzeczywiście jest... osadnikiem. Od razu zakładamy miasto, wchodzimy doń i ustawiamy produkcję żywności na maksa (przesuwamy wskaźnik aż ukaże się żarło na czerwonym tle) oraz produkcję budowlaną (od razu budujemy domki, bo na początku nie ma co się rzucać z wojskiem – jeszcze długo nikt do nas nie zapuka).

Dużo żywności spowoduje, że przyrost ludności zaskoczyłby nawet Chińczyków. Dużo ludzi to szybsze budowanie (a dużo budujemy, gdy po ruchach suwaków ukażą się młotki). Gdy mamy już ze dwie budowle, trzeba pomyśleć o wynalazczości. Stopujemy produkcję i wszyscy do książek. Po drodze należy spłodzić kolejnego osadnika i założyć nowe miasto. Różny to los z osadnikiem na wartość [illegible], tylko tylko zechcieć właściwy kierunek (czyli do wroga). Osadnik sam wskaże, że już może zbudować mieścinkę (ikona w oknie rozkazów)

By wszystko rosło w siłę, musimy pobudować kilka budowli i uzyskać możliwość spłodzenia filozofa i kupca. Ustanawiając dla nich drogę wymiany między miastami (superbalansowe sterowanie) spowodujemy wymianę myśli i produkcji. To zapewni nam fantastyczny rozwój wszystkich miast (byle tylko były w nich targowiska i składy towarów). W składzie (tryb miasta) można też sterować eksportem i importem.

W tej sytuacji dobrze jest wypuścić na powietrze kilku zwiadowców, którzy z rozkazem poznawania świata odkryją pobliskie lądy. Dobrze jest też mieć w miastach po jednej ciężkiej jednostce piechoty lub jazdy (jest tego trochę – piechota, łucznicy, katapulty). Wojsko można (zgodnie z prawdą) zatrudnić w czasach pokoju do budowy dróg (w ramach nadzoru inżynierskiego konieczni są tu filozofowie!).

Budując kolejne miasta kierujmy się w pobliże wroga, a po jego odkryciu uderzmy z całą siłą. Uwaga, trzeba to zrobić ostro, bo może się np. zdarzyć, że słaba załoga zdobytego miasta zostanie w nocy wyrznięta przez mieszkańców. Nie są tu oni bierną masą jak w CIVILIZATION – mało tego, jeżeli nie masz wyższego poziomu cywilizacji będzie ci trudno utrzymać zdobyty gród. Prochy wszystkich twych przeciwników wysypane z worków u twego tronu obwieszczą zwycięstwo.

ROZBIÓR GRY

SIERRA to doświadczona firma, dlatego też gracz spotyka w RAROAC świetny interfejs (cały czas dymki z podpowiedziami – o ile tak się chce). Obsługa jest intuicyjna i jedynym zgrzytem jest może łączenie i dzielenie jednostek. W dolnym pasku MENU trzeba wybrać tylko znaczek interesującej nas jednostki ze stosu i kliknąć na punkt docelowy. Ot cała filozofia. Do połączenia dochodzi natomiast przez przeciągnięcie myszą ikony jednostki na ikonę stosu.

Interfejs interfejsem – trzeba jednak przyznać, że gra jest nudna (co potęguje wrażenie pustki gdy na znacznych obszarach nie ma nic oprócz takiego sobie przedstawienia terenu), a szybko działa tylko na supermocnym komputerze.

RAROAC świetnie natomiast spełnia cele edukacyjne, ukazujące style budownictwa minionych cywilizacji (znakomita grafika w miastach), wygląd ludności (widok jednostek) i ich cechy specyficzne (oraz budowle specjalne – np. egipskie piramidy). Natomiast jako grę do pogrania można ją polecić tylko w przypadku posiadania kilku kolegów (służy temu szczególnie rozwinięta dyplomacja i możliwość gry przez modem). Komputer jest tu słabym partnerem, a ręczne sterowanie każdym miastem w 150. etapie przyprawia o drgawki (gracze ludzcy szybko wezmą się za bary i oszczędzą nam czasu).

Berger

Wikingowie [illegible] wojami gwałcili bez używania rąk

VIKINGS

Żelazna w strategiach tematyka Drugiej Wojny Światowej chyba się już nieco opatrzyła. Autorzy i producenci gier szukają w historii nowych tematów. Jedną z ciekawszych epok jest średniowiecze. W krótkim czasie pojawiło się kilka istotnych pozycji: BALOR OF THE EVIL EYE, HAMMER OF THE GODS, KINGDOM AT WAR, a teraz gra o jakby znanym już tytule: VIKINGS, wydana przez znaną z zupełnie innych gier firmę SIERRA.

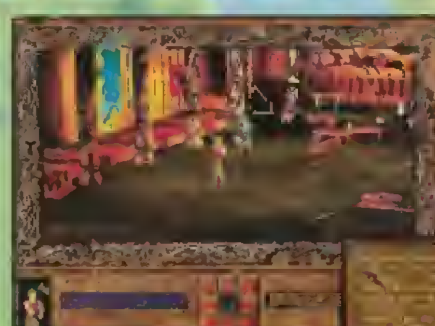
TYSIĄC LAT WSTECZ

Słowo wiking pochodzi od skandynawskiego słowa „vik" oznaczającego zatokę, a używano go do określenia mieszkańca Skandynawii bez rozróżniania narodowości. Epoka wikingów rozpoczęła się na początku IX wieku i trwała ok. 300 lat. Pierwsze podboje to Orkady i Szetlandy, jednak już wkrótce wodzowie wikingów sięgnęli po większe zdobycze: w 859 dochodzi do pierwszych wypraw na Morze Śródziemne, w 860 rozpoczęto zasiedlanie Islandii, w 862 powstaje księstwo Ruryka w Kijowie, od 865 intensyfikują się ataki na Anglię, zakończone podbojem części jej ziem. W 911 wikingowie zasiedlają Normandię.

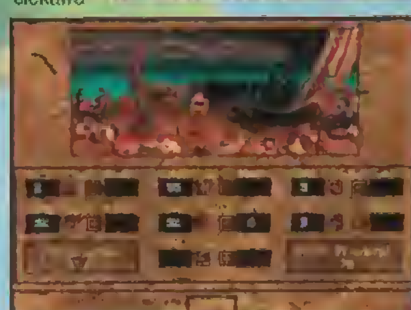
Mimo silnego zagrożenia jakie stanowili dla nadmorskich prowincji, wikingowie nie mieli dość siły by rzeczywiście zmienić wiele na politycznej mapie Europy. Stopniowo poradzono sobie z najazdami Skandynawów, wznosząc ufortyfikowane osiedla, przecinając szlaki wikingów (szczególnie szlaki rzeczne, chociażby przez Ruś). Trzeba zdawać sobie sprawę, że za najazdami północnych barbarzyńców kryła się zwyczajna bieda – przyciągały ich bogactwa południa. Słabość ekonomiczna i zwyczajny brak ludzi ograniczyły sukcesy i siłę wikingów w Europie.

WSZYSTKO JUŻ BYŁO?

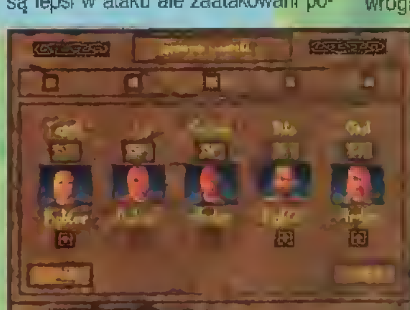
Gra składa się generalnie z pływania, walki i zarządzania posiadanym majątkiem. Pływanie jakbym znał już z PIRATES lub może z SEVEN CITIES OF GOLD – starego atarowskiego przeboju. Rzecz sprowadza się do sterowania statkiem klawiszami myszy. Okręt płynie cały czas, co najwyżej wolniej lub szybciej, zależnie od wiatrów jakie ci ślą nordyccy bogowie. W wąskich fiordach północy będziesz musiał przyłożyć się do steru by co chwilę nie lądować na brzegu. Procedura chodzenia po lądzie oraz rozgrywanie bitwy morskiej są podobne.



Walka w VIKINGS jest ciekawa i oryginalna, choć dla niektórych nieco irytująca. Otóż, jednostki poruszają się w czasie rzeczywistym i to dość szybko. Ponieważ nie ma czegoś takiego jak etapy, podczas których można na spokojnie wydawać wszystkim rozkazy, dowodzenie staje się dyscypliną czysto zręcznościową – zawodami w machaniu myszą.

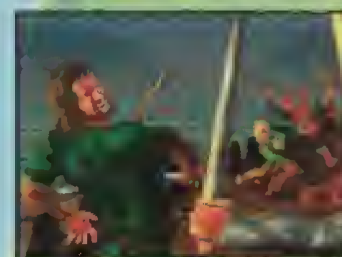


Do wyboru masz trzy rodzaje jednostek: zwykłą piechotę (FIGHTERS), łuczników (ARCHERS) i berserków (BERSERKERS). O tym w jakie jednostki uszykujesz swoich ludzi; decydujesz przed bitwą – nie jest ci to z góry narzucone. Najbardziej wyrównaną jednostką jest piechota, berserkowie są lepsi w ataku ale zaatakowani ponoszą duże straty. Łucznicy – wiadomo – w walce wręcz biją się gorzej.



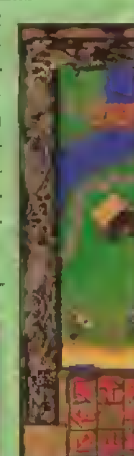
BITWA

Początek każdej bitwy jest dość nerwowy, gdyż zwykle natychmiast atakują cię wysunięte oddziały wroga. Tu trzeba wykazać się refleksem. Gdy oczyścisz najbliższy teren, możesz atakować osadę. Walka wewnątrz osady przypomina nieco szachy. Na podglądzie mapy strategicznej musisz zorientować się gdzie stoi wódz wroga (największa kropka) i wymyślić jak przeprowadzić tam swoich wojowników by natknąć się na jak najmniejszą ilość oddziałów wroga. Ot, i wszystko. Trzeba tylko posuwać się małymi krokami, osłaniać łuczników piechotą, a berserków trzymać do ataku na walczącego z naszym oddziałem przeciwnika. O ile użycie berserków może być decyzją nieudaną, o tyle zawsze powinieneś posiadać 1-2 jednostki łuczników. Są oni groźną bronią, ale pamiętaj, że Północ nie była jednak ojczyzną Robin Hooda. Wikingowie nieźle strzelają do stojącego wroga, ale zupełnie nie potrafią wcelować w poruszający się oddział – nie licz więc, że będą w stanie sami odeprzeć wrogą piechotę, są natomiast niezastąpieni w drugiej linii.



Gdy dotrzesz już do jednostki wodza przeciwnej strony własnym oddziałem, rozpoczyna się pojedynek na miecze – tylko ty i on. Ładnie przedstawiona, ale w mojej opinii najsłabsza część gry. Lepiej atakować oddział wodza nie angażując własnej jednostki w walkę. Efekt prawie ten sam. Po pokonaniu wodza (oddziału wodza) wioska się poddaje i możesz ją złupić. Jeśli zdobędziesz w ten sposób stolicę prowincji możesz ustanowić w niej swojego namiestnika. Wszystkie wioski podlegające tej stolicy stają się twoimi sprzymierzeńcami.

Pieniądze możesz rozdysponować na kilka opłacalnych inwestycji: budować okręty, kupić lepszą broń lub pancerz, bądź zawrzeć kolejny sojusz – w stylu niemal amerykańskim: „chętnie zo-



Narodziny Hansa Christiana Andersena świętował cały naród Północy

Sierra'96

PC [illegible] 1 CD

4860X/66 ■ 8 MB RAM

SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor [illegible] (PC CD) zapowiedź: czerwiec

Za: cała Europa do podbicia

Przeciw: ni to strategia ni RPG

stanę twoim przyjacielem jeśli tylko masz wystarczająco dużo pieniędzy". Wypełniony skarbiec nie doprowadzi cię co prawda sam do zwycięstwa, ale wydatnie je ułatwi. Trochę szkoda, że nie przewidziano w grze rozwoju ekonomicznego, ale z drugiej strony – czy jakaś tam buchalteria zainteresowałaby prawdziwego wikinga?

WOJNA CZY PRZYGODA?

W VIKINGS możesz grać niemal jak w dwie różne gry: RPG i strategię. Gdy wolisz RPG, możesz skupić się na wysłuchiwaniu w napotkanych karczmach najróżniejszych plotek, przepowiedni i gawęd podpitych biesiadników. Naprowadzi cię to na trop niejednej tajemnicy nordyckiego świata. Zagubione dary bogów czekają wszak tylko na śmiałka, który odważy się wyciągnąć po nie rękę. W bitwach zechcesz z pewnością wyróżnić się w walce wręcz, zyskać tak potrzebne punkty doświadczenia. Twój bohater będzie mógł zakupić u kowala coraz potężniejsze uzbrojenie, a w wypadku niepowodzenia w bitwie – wyleczyć się u miejscowej znachorki.

Gdy wolisz strategię, możesz skupić się na drugiej stronie gry. Przede wszystkim na wyprawach wojennych. Napady na wioski, grabież, walka to będzie twój żywioł. Dla odważnego Wikinga otworem stoi cały świat (a przynajmniej Europa, bo dalej mieszkają smoki). Podbój kolejnych księstw, tworzenie dynastii, dyplomacja, rozbudowa floty – to twoja strefa działania.

VIKINGS oferują niebanalną i na pewno nie zbyt krótką rozgrywkę. Gra w życie wikinga wciąga, chociaż po pewnym czasie okazuje się być trochę monotonna. Świat w jakim się poruszasz jest zbyt statyczny – wszyscy czekają tylko abyś ich podbił. I nawet zajęcie Rzymu czy Konstantynopola nic nie zmienia, zupełnie jakby były to zwykłe wiochy, a nie stolice chrześcijańskiego świata.

Pejotl

♪♫ *„Przybyli ułani pod okienko"...*

BASTION

Gra BASTION wyprodukowana przez znaną polską firmę L.K. AVALON rozpoczyna się ilustrowaną historyjką prosto z „Władcy Pierścieni". Cóż, cała gra jest właśnie podobna do czegoś, ale brak jej samodzielnego rysu. Niezły interfejs (śliczne ikonki, obsługa intuicyjna, nic niepotrzebnego) niszczy konieczność wielokrotnego klikania oraz pojawianie się obskurnych tablic informacyjnych.

Ciekawie rozwiązane mapy z ładną bądź co bądź grafiką, obrażają wręcz wyobrażenia jednostek wojskowych – coś z cztery czy pięć standardowych, niczym wydartych z gazety figurek, lub rysowanych dziecięcą ręką. Otóż to właśnie, ta gra czyni wrażenie szkolnej wprawki po przeczytaniu książki (stąd cytat na początku). Któż z nas nie starał się coś narysować lub skonstruować po emocjach związanych z niezwykłą powieścią...

Trzeba wszakże oddać sprawiedliwość w dwóch kwestiach. BASTION nie odbiega od innych tego typu gier wydawanych masowo na Zachodzie, a nawet je przewyższa. Poza tym dla

Wszystko zaczęło się gdy pewien cieć wykuł magiczną klepsydrę, a pewien listonosz ją zgubił, a prezydent się wkurzył, a na ziemie polskie przybyli Indianie...

każdego, kto grał w planszową grę BITWA NA POLACH PELENNORU miłe będzie wspomnienie minionych lat.

Wielu czytelników domyśla się już, że BASTION opowiada o latach walki sił Dobra z Ciemnością. Niestety, gracz musi grać stroną Dobra, broniąc lub zdobywając umocnienia, rozgrywając bitwy. Kawaleria pancerna, lekka, łucznicy, kusznicy, topornicy, orkowie, ludzie, elfy, krasnoludy i inni – swym bogactwem przytłaczają. Niestety, ten nadmiar powoduje, że bardzo ciężko jest wyczuć walory poszczególnych jednostek; dość dziwnie rozwiązano też kwestie sterowania.

Nie można zaznaczyć kilku oddziałów, by wydać im wspólne rozkazy. Ciężka jest także zmiana szyku, ponieważ wyczerpuje to nasz ruch, natomiast przeciwnik podąża w naszym kierunku (a my ścieśniamy linie). Źle rozwiązano podgląd stanu oddziału – nie pojawia się po wskazaniu oddziału, ale trzeba dwukrotnie walnąć myszą by uzyskać jakieś informacje.

Te trudności nie powinny jednak maniakom utrudnić nie tylko rozegrania dwunastu gotowych scenariuszy, ale także stworzenia własnych. Co prawda zawiedzie się każdy, kto wymarzy sobie w tym momencie edytor na miarę WARLORDS 2 czy TANKS!. Trzeba przejść gehennę mozolnej dłubaniny by uzyskać jakieś rezultaty.

Porywający temat, niezła grafika i w sumie rzetelnie odtworzona walka zainteresują przede wszystkim nowych graczy, młodszych weteranów oraz tych, którzy po prostu lubią Tolkiena czy też planszówki. Być może w przyszłości doczekamy się kolejnej takiej gry, która nie będzie miała niedociągnięć BASTIONU.

Berger

L.K.Avalon'96

PC DOS/WINDOWS 6 dyskietek
386DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 21 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE

Autoryzowany dystrybutor L.K.Avalon (PC) **49 zł**

Komentarz: Tolkien umarł już dawno... ale jego pomysły jak widać ciągle żyją

SSI wyczerpał prawie całą tematykę II Wojny Światowej w swej znanej dwuczęściowej serii gier składającej się z PANZER (SS'23) i ALLIED GENERAL (SS'33). Tak uznanego systemu gry, odkrytych i wypróbowanych rozwiązań nie oddada się do lamusa. Dziedziną, w której zdaniem autorów można było odnieść kolejny sukces, był świat fantasy. Ta pojemna kraina przyjmie bowiem każde udziwnienie i płody fantazji projektantów.

Ale przy opisywaniu gry FANTASY GENERAL przyznać trzeba, że światy fantasy takie jakie znamy z Tolkiena i innych książek zostały odtworzone całkiem solidnie i dzięki temu czytając dziś jakąkolwiek pozycję, możemy sobie od razu przełożyć strony na opis prawdziwej bitwy.

KLASYCZNE ROZDANIE

Wybór scenariuszy w porównaniu z pierwowzorem nieco się zmienił. Gotowych scenariuszy jest pięć, ale ponadto do wyboru mamy 62 mapy (możemy również zdać się na RANDOM MAP), na których rozgrywać można dowolne bitwy – określając przy tym ilość etapów, ilość gotówki i prestiżu, procentowy udział strat brany pod uwagę przy zakończeniu gry itp. Można samodzielnie wybierać armie lub zdać się na komputer. Tak naprawdę sprawia to, że mamy tu do czynienia z popularnymi dziś edytorami gier (choć w formie zawoalowanej).

Każdą armią dowodzi generał, czarodziejka, mag, barbarus czy inne dziwo o określonych cechach i zdolnościach. Wszystko to ma wpływ na wygląd i możliwości jego oddziałów. Dla miłośników fantasy to prawdziwa uczta. Możliwe jest bowiem skonstruowanie armii orków i ogrów, zjaw i stworów, szczurów i nosorożców, szkieletorów, ludzi, czarodziei lub mechanicznych potworów. Dosłownie pychota (zupełnie inną sprawą jest sam system gry)

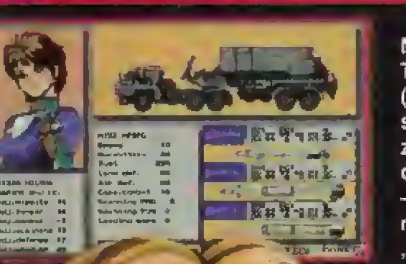
Poza tworzeniem armii i rozgrywaniem dowolnych scenariuszy podstawą gry jest oczywiście kampania, którą można przejść dowodząc armią jednego z czterech wielkich wodzów (KNIGHT MARSHAL CALIS, SORCERESS MORDRA, ARCHMAGE KRELL, LORD MARCAS).

CICHE WYSEPKI

Naszym zadaniem jest zniszczenie panowania sił zła w krainie wysp. Podbijając kolejne wyspy zdobywamy doświadczenie i pieniądze. Równocześnie z walką i wystawianiem nowych jednostek należy łożyć na badania naukowe tak, by zdobywać możliwość unowocześniania posiadanych jednostek (taką bowiem nowość wprowadzili autorzy – słuszne to bowiem w grach o II Wojnie; wiadomo było kiedy i jakie sprzęty weszły do użytku). Jeżeli to nie nastąpi bardzo szybko poniesiemy klęskę. Przeciwnik bowiem z każdą wyspą jest coraz lepiej przygotowany.

Każdy bohater posiada inny zestaw jednostek, również wrodzy dowódcy mają swoje specyficzne upodobania. Trzeba więc sobie przypomnieć wiele zasad sztuki wojennej by móc wygrać w FANTASY GENERAL. A rzeczy nie idą tu łatwo nawet na poziomie EASY.

Ilość możliwych do wysta-



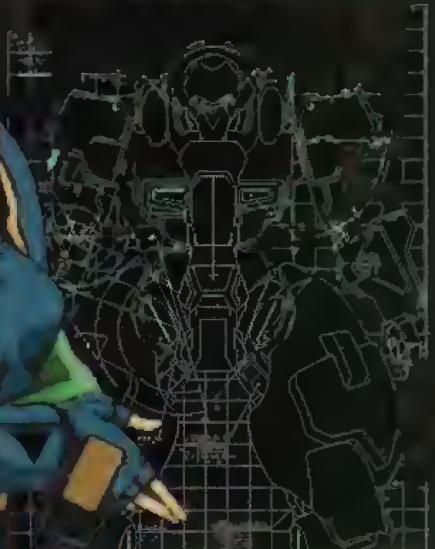
Lubicie klimaty walki w COMMAND & CONQUER (SS'30), TANKS (SS'16) czy DUNE 2 (SS'9) ? Wzajemne wybijanie sprzętu, walki małych figurek z dużymi gunami? Oni mają 156 czołgów AdvancedAbrams, my – cztery SuperExtra Wielozadaniowe Roboty Bojowe klasy „Kubuś Puchatek"! Mamy przewagę, więc do ataku!!! Jeśli trafia to do ciebie to nie obawiaj się sięgnąć po POWER DOLLS. Ta gra nadaje na podobnych falach.

POWER... CO?

DOLLS to skrót od Detachment of Limited Line Service, a co to znaczy wiedzą zapewne tylko niedouczeni w angielskim Japończycy. Nic nie szkodzi. Wdzięk i uroda panienek, z jakich składa się ten oddział, przemawiają w języku uniwersalnym.

POWER

Akcja gry rozgrywa się na Nowej Ziemi. To taka planeta. Nie miała ona szczęścia w przeszłości – hordy najeźdźców zmieniły ją w zrytą promieniami laserów pustynię. Twój przeciwnik to wojska bandyckiej organizacji: UNITED NATIONS (po polsku: Organizacja Narodów Zjednoczonych – oj, Berger by się cieszył! Szczerze!) W kolejnych misjach do jakich rzuci cię komputer, będziesz zwalczał(a) ich oddziały w najróżniejszych sytuacjach. Może to być atak na tamę, rozpaczliwa obrona przesmyku w górach czy misja ratunkowa w nieznanym terenie.



Twój oddział wyposażony jest w wiele ciekawych instrumentów walki. Najciekawszym są bojowe roboty. Jest ich kilka rodzajów, o różnych parametrach (pancerz, szybkość, sensory itp.). Do każdego robota możesz podwiesić w odpowiednich miejscach morderc

ze uzbrojenie. Rakiety przeciwpancerne, przeciwlotnicze, granaty dymne, miny, rakietowe moździerze, oraz zwyczajne działa i karabiny maszynowe. Część oddziału przeznaczona jest do działań pomocniczych: jedne dziewczyny zajmują się prowadzeniem samolotów (myśliwców i transportowców), inne obsługą potężnej artylerii wsparcia. W trakcie walki napotkasz

wienia jednostek oszołamia, ale najważniejsze jest by armia nie składała się z jednego rodzaju wojsk. Wtedy klęska jest murowana, ponieważ komputer przewiduje naszą słabość i wystawia bardzo zróżnicowane i dostosowane do naszej jałowości siły.

Podobnie jak w dwóch poprzednich grach, możemy wystawić lotnictwo bombowe i myśliwskie (latające fortece, balony, smoki, gryfy i inne ślicznotki), broń szybką (ciężka i lekka kawaleria), oddziały rozpoznawcze i oblężnicze, piechotę lekką i ciężką, łuczników i procarzy. Czasami dołączają do nas wolontariusze urzeczeni głoszonymi ideami wojny narodowo-wyzwoleńczej.

Każdy rodzaj wojska ma swoje miejsce w szyku. Wojska rozpoznawcze przepatrują teren w poszukiwaniu wroga. Piechota jako solidny acz niezbyt ruchawy trzon armii idzie kupą w środku, a kawaleria po bokach. Tuż za piechotą maszerują łucznicy lub strzelcy, którzy w obronie wspierają ją swym ogniem. Za nimi maszerują bombardy i katapulty w razie, gdyby trzeba było coś zdobywać.

Nad całym tym wojskiem unosić się powinny machiny lub zwierzęta latające gotowe wesprzeć atak lub obronę z powietrza. Nie można też nie wspomnieć o czarodziejach i magach, którzy służą niektórym dowódcom radą i pomocą.

FANTASY GENERAL

W trakcie walk należy przede wszystkim trzymać wojsko w kupie i miażdżyć przeciwnika masą.

W tej grze zasadą prawdziwą jak nigdzie indziej jest, że dobry przeciwnik to martwy przeciwnik. Oddziały stojące w miejscu odrabiają straty w sile, dlatego też należy dążyć do zniszczenia przeciwnika. W przeciwnym wypadku odrodzi się samorzutnie po jakimś czasie jak feniks z popiołów.

Cały też czas między walkami na poszczególnych wyspach pamiętać należy o wynalazczości, pozostawiając jednak około 35% środków nie przydzielonych. Zapewni to nam większy limit oddziałów przy przejściu z operacji do operacji podczas kampanii.

PERŁA W KORONIE

FANTASY GENERAL to gra z klasą. W stosunku do poprzednich gier tej serii, pojawiły się elementy nowe i poszerzające stare rozwiązania. Ładne obrazki zastępujące ikony przy szczegółowym opisie oddziału umożliwiają w banalny sposób zmianę nazwy, możemy także zapoznać się z liczbą ran zadanych oddziałowi. Najważniejszą zmianą jest to, że oddziały mają już swoje morale. Mogą zostać zdezorganizowane, rozbite, ulec panice, rozsypać się lub dostać bitewnego szału. Niektóre z jednostek lub magów dysponują też czarami oddziaływującymi na przeciwnika lub siły własne.

Patrząc na tę grę odnosi się wrażenie, jakby cały ten system gry został stworzony dla świata fantasy. Nie razi tu nikogo, że nie wiadomo czy ikona przedstawia brygadę czy dywizję itp. Również system tworzenia własnych bitewek (PLAY IN THE ARENA) jest bardzo elastyczny i długo nie pozwala nudzić się grą. Nie mówiąc już o tym, że podniesiona poprzeczka komputera już od czasów ALLIED GENERAL nie pozwala się nudzić.

Berger

SSI'96

PC DOS — 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 16 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
Autoryzowany dystrybutor
CD Projekt (PC CD) — 138 zł
Komentarz: najdoskonalsza jak dotąd gra z serii FIVE STAR

mrowie jednostek wroga: od zwykłych czołgów i transporterów po niemal takie same roboty jak twoje.

DOLLS

Megatech'94

PC DOS — 1 CD
486DX/33 ■ 4 MB RAM ■ 4 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
Komentarz: śmiertelnie roboty i piękne panienki — moje ulubione combo

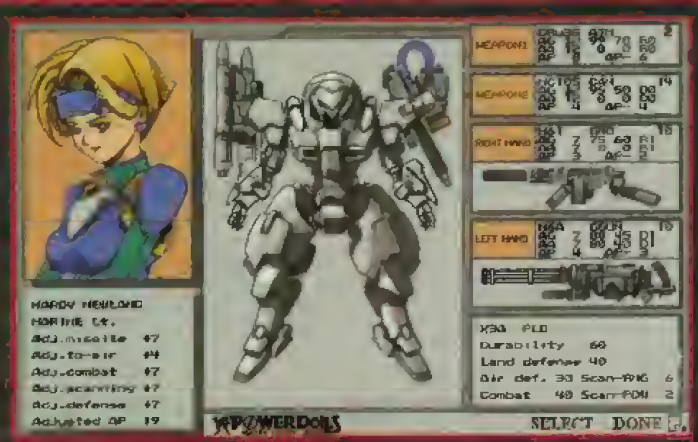
70

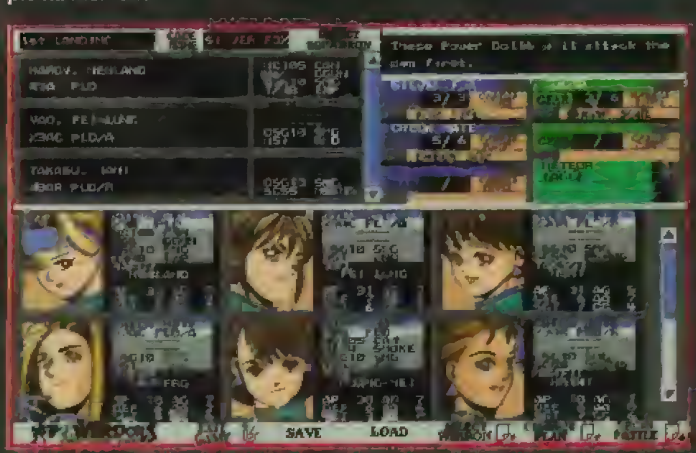
DOLLS, DOLLS, DOLLS

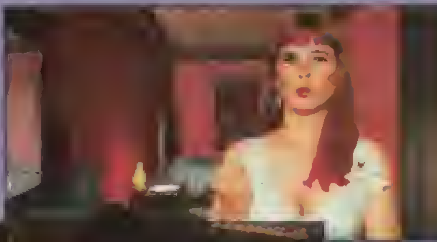
Tytułowe „dolls" narysowane są w znanym stylu manga. Mangowa grafika występuje tylko w paru miejscach i nie są to jakieś fajerwerki, tym niemniej panienki są wystarczająco „kawaii" by zaczepić na nich oko.

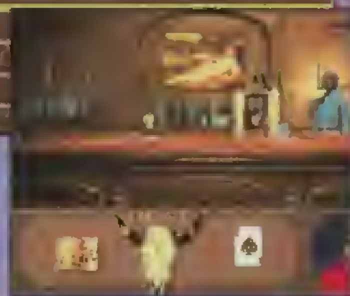
Sens gry nie sprowadza się do podziwiania ładnych buziek. Ta gra to strategia pierwszej próby. Trzeba się tu nieźle napocić by osiągnąć jakieś rezultaty. Wrogów zwykle są setki, własnych wojsk jak na lekarstwo. Trzeba mieć więc pomysł a nie opierać się tylko na „brute force". W sumie: gierka z sensem, ładnie opracowana, oferująca sporą dawkę zabawy. Ale gdy piękne DOLLS giną, robi się człowiekowi trochę smutno...

Pejotl





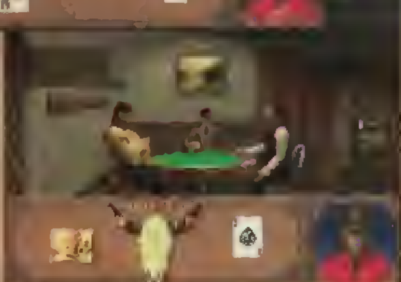




DUST

Ostatnio wpadła w moje ręce gra DUST enigmatycznej firmy CYBERFLIX. Nie spodziewałem się arcydzieła, a gdy zobaczyłem, że jest to przygodówka pracująca tylko w środowisku Windows, zacząłem się zastanawiać, jak kiepski może być to produkt. Jednak już po kilku godzinach spędzonych przed monitorem okazało się, że jest to nie tylko solidnie wykonany program z gatunku adventure, ale posiada też wiele nowatorskich rozwiązań, których próżno dopatrywać się w grach tworzonych przez gigantyczne firmy rządzące dzisiaj tym rynkiem.

Już sam program instalacyjny wzbudził mój zachwyt – można zainstalować praktycznie dowolną objętość DUST, a przy wyborze pewnej partii danych do przekopiowania na twardziela otrzymujemy informację, jaki fragment gry zostanie przyspieszony. Jest to o tyle wygodne, że np. kiedy akcja toczy się w nocy, można pliki z grafiką „dzienną" wywalić, aby



nie zajmowały miejsca, a nagrać na dysk te z „nocną".

Jest rok 1882. Przybywasz do małego miasteczka Diamondback w Nowym Meksyku. Zastajesz niezbyt zaludnioną mieścinę, której mieszkańcy są raczej nieprzyjaźnie nastawieni do „nowych". Twoim pierwszym celem jest przetrwanie, znalezienie pukawki i jakiegoś prochu do niej. W ciągu pięciu dni, jakie spędzisz w Diamondback, poznasz historię tego zaścianka, tubylców, aż w końcu angażujesz się duchowo i fizycznie w mniej lub bardziej codzienne problemy, z jakimi będą się oni borykać. Zostaniesz okrzyknięty szeryfem, będziesz szukał żyły srebra, rozwiązywał zagadkę opuszczonej Misji, a nawet zmierzysz się z groźnym przestępcą – Dzieciakiem. A więc atrakcji ile dusza zapragnie.

Kilka lat temu zaczęto mówić na temat stworzenia realistycznego świata przedstawionego w grach. Miało się czuć obecność przypadkowych przechodniów, żyjących własnymi sprawami, a nie tylko wszechotaczającą pustkę i to bardzo często w wielkich miastach. Cała sprawa była często nagłaśniana, np. przy wydaniu w 1992 roku przez firmę REVOLUTION gry LURE OF THE TEMPTRESS, ale tytuły, które były wypuszczane na rynek były dalekie od ideału. Dopiero teraz, firmie CYBERFLIX specjalizującej się raczej w zręcznościówkach, udało się na tym polu osiągnąć pewien sukces.

Miasteczka małe, takie jak Diamondback, dotychczas były kompletnie wyludnione, tzn. oprócz bohatera i może dwóch ważnych postaci nie były w ogóle zamieszkane. A tu poza kilkoma sklepikarzami i innymi fachowcami prowadzącymi jakiś biznes, po ulicach kręcą się traperzy, pani burmistrz, a nawet miejscowy gitarzysta. Co jakiś czas ryknie krowa, parsknie koń, a w nocy udało mi się wpaść na prosiaka. I to wszystko żyje... Mieszkańcy spacerują, rozmawiają ze sobą, a im bliżej podejdziesz do konia, tym jego rżenie będzie wyraźniejsze i głośniejsze. Postacie posiadają własne charaktery! Każdy reaguje inaczej – jeden ospale, drugi spontanicznie; lepiej im nie podpadać, bo nie będą chętni do współpracy. Czasem ktoś coś podpowie, inny puści w obieg plotkę, a jeszcze inny skłamie! Takiego realizmu w grach komputerowych jeszcze nie mieliśmy. Jest to głównie zasługa Annie Chang, odpowiedzialnej za stworzenie tej części oprawy programu.

Grafika to również mocna strona gry. Na Diamondback składa się dwadzieścia wyrenderowanych budynków. Rozgrywka przeplatana jest treningami na strzelnicy, „zarobkowymi" partyjkami pokera w salonie i rozmowami, podczas których widzimy bezpośrednio fizjonomię rozmówcy (na animację twarzy składa się kilka klatek zwykłych fotografii). Czasami oglądamy krótkie filmiki odtwarzane z plików w formacie .mov, zupełnie przyzwoicie wplatające się w całość. Widok mamy „z oczu" bohatera, ale poruszamy się „skokami". System ten można by śmiało porównać do LOST IN TIME (SS'11), a całość wygląda trochę jak połączenie dwóch wymienionych programów i PANIC IN THE PARK (SS'30).

Wspomniałem o rozmowach. Tu znowu daje się zauważyć wielki realizm, choć posunięty chyba kawałek za daleko. Postacie mówią amerykańską gwarą, często z meksykańskim akcentem, niestety często zbyt szybko i strasznie niewyraźnie. Jedynym wyjściem jest włączenie opcji wyświetlania tekstu.

Muzyka jest OK. Cały czas lecą kawałki typowo westernowe, co pomaga wczuć się w klimat, a przy wykonywaniu różnych czynności, jak np. otwieranie drzwi, słychać bardzo realistyczne dźwięki. O przybliżaniu i oddalaniu źródła dźwięku już wspominałem.

Z wpadek można by wymienić tylko drobne niedociągnięcia, jak np. widok nocą słońca przez okno, czy „przenikanie" postaci przez siebie, ale to już chyba tylko zwykłe czepianie się, które nie jest w stanie przyćmić pozytywnej oceny tej gry.

Gra jest trudna (może nawet bardzo trudna), a większość podpowiedzi do zagadek można wynieść z rozmów. Kolejnym dużym plusem jest nieliniowość scenariusza – czynności można wykonywać na różne sposoby.

Jak widać, gry o Dzikim Zachodzie to ciągle słabo eksploatowany temat, za to bardzo wdzięczny. Produkty SIERRY: GOLDRUSH i FREDDY PHARKAS były też prawie genialne. Tylko dlaczego jest ich tak mało?

Bamse

Cyberflix'95 — **90**

PC WINDOWS — 1 CD

486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 18 MB HDD

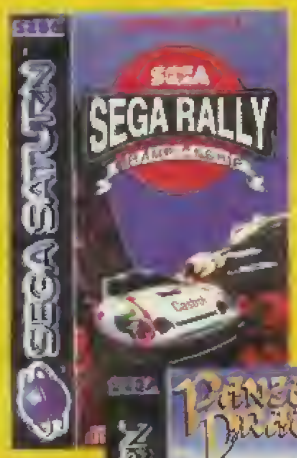
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor

Techland (PC CD) — 145 zł

Za: świetna, wspaniała, doskonała!!!

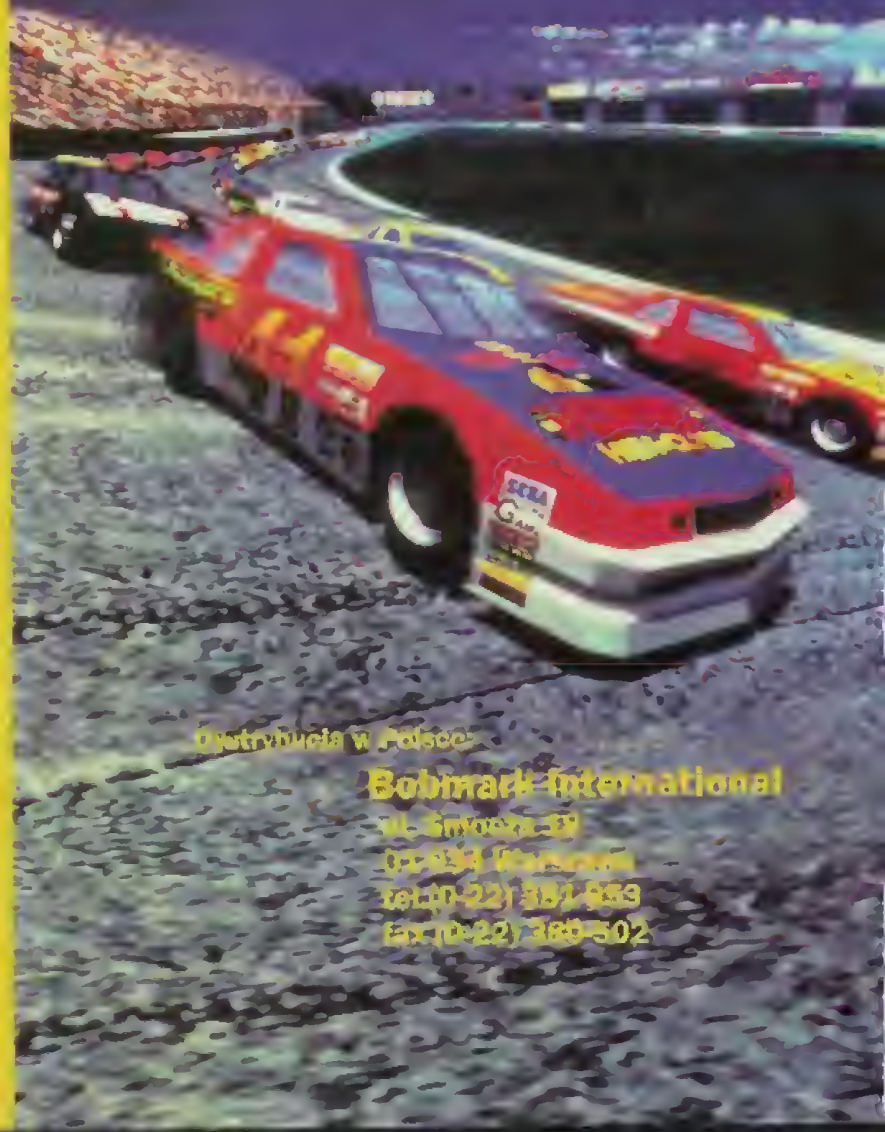
Przeciw: wymaga co najmniej First Certificate



SEGA SATURN

PO PROSTU NAJLEPSZE!

* do końca czerwca w cenie konsoli - gra Daytona USA !!!



Dystrybucja w Polsce:

Bobmark International

ul. Św[illegible]

[illegible]

tel.(0-22) 38[illegible]

fax (0-22) 389-302

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Firma KONAMI, znana głównie z automatów, wydaje również rewelacyjne gry na SNES. Ich nie najnowsza piłka nożna do dziś elektryzuje graczy za sprawą świetnego, izometrycznego rzutu i bardzo ładnej grafiki. Jeśli dodać do tego 26 drużyn dostępnych dla jednej lub dwóch osób, z czego każda posiada zróżnicowane umiejętności techniczne i taktyczne, to możesz sobie wyobrazić jak radosna i twórcza zarazem będzie twa boiskowa kopanina.

Oprócz wyboru drużyny można ustawić sposób gry (od defensywnego do ofensywnego) każdej formacji oraz taktykę dla całej drużyny. Wyobraźcie sobie, że da się wybrać nawet grę na spalone! Chylę w tym momencie czoła, ponieważ brakowało mi tego elementu w wielu piłkach kopanych. Mnogość wariantów taktycznych idealnie pokrywa się z tym, czego można dokonać na wycinku ogromnego boiska widzianego w danej chwili. Biegający po nim piłkarze narysowani zostali z zachowaniem odpowiednich proporcji. Aby wygodniej było nam połapać się co jest grane, wyświetlany jest mały skaner całości boiska.

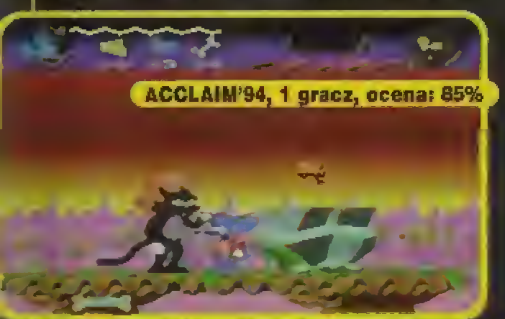
Meczowi towarzyszy żywiołowa publiczność i zdawkowe komentarze spikera wypowiadane przy stałych fragmentach gry. Spotkania sędziowane są rzetelnie, arbitrzy odgwizdują wszystkie przewinienia. Ingerencję sędziego da się zmniejszyć poprzez ustawienie odpowiednich parametrów w panelu opcji.

Niestety, nazwiska graczy zostały wzięte prosto z kosmosu. Z pewnością wam się to nie

Gry dostarczył autoryzowany dystrybutor – AMERICAN COMPUTERS & GAMES

ITCHY & SCRATCHY

THE SIMPSONS to mój ulubiony serial animowany zeszłego roku. Pamiętam, jak wspólnie z kumplami zrywaliśmy boki podczas niesamowitych przygód Barta i Homera. Najbardziej jednak utkwił mi w pamięci miniserial w serialu, o cudownym tytule „Zdrapek i Pocharatka".



Tytułowymi bohaterami filmiku są mysz i kot, których wzajemne antagonizmy przejawiają się próbami przeniesienia wroga na tamten świat. Rewelacyjny pomysł, pod którym podpisał się wielki MATT GROENING znalazł teraz swoją drugą świeżość na konsoli SNES. Wypada przypomnieć, że firma ta wydała już kilka podobnych gierek, np. KRUSTY SUPER FUN HOUSE. We wszystkich publikacjach stara się jak najbardziej trzymać fenomenalnego pierwowzoru, nieznacznie zmieniając szatę graficzną. I tak, mysz z kotem mają śmieszne, sadystycznie powykrzywiane miny z zębami wystającymi jak u psa chorego na paradontozę. Sylwetki zwierzaków również karykaturalnie zniekształcono. Najbardziej ucierpiał chyba na tym Zdrapek... Ty zaś wcielasz się w postać myszy Pocharatki.

Twoim zadaniem jest zrobienie z kotka ścierki do butów lub przygotowanie go na materiał do wypchania. Możesz posługiwać się śmiercionośnym sprzętem o specyfice i sile rażenia tak pokaźnej, że łeb przy samym ogonie odpada. Jest maczuga, gigantyczny młotek, kość, topór, którymi wymierzasz bezpośrednie ciosy w czerep. W przypadku łuku, bumerangu, napalmu ciskasz wprost w pragnące kontaktu z ogniem futerko. Nic dodać nic ująć, tylko stwierdzić – rewelacyjne kompendium sadyzmu.

O wytrzymałości fizycznej twojej i Zdrapka informują cię wskaźniki. Zmniejszają się one po każdym celnym trafieniu. Celne trafienie wywołuje bardzo śmieszny okrzyk ofiary – wywołany oczywiście bólem. Kotkowi pomagają, na twoje nieszczęście, hordy malutkich kociaków i tysiące przeszkadzajek. Na każdej planszy są one inne, z reguły coraz bardziej namolne. Załatwie-

CAPCOM'94, 1 gracz, ocena: 90%

DEMON'S CREST

Wow! – krzyknąłem, gdy odpaliłem tę gierkę! Jaki kozioł! Wciąga jak wir na Wiśle! Wyobraźcie sobie, że wcielacie się w postać prawdziwego demona, stworzonego przez naturę

lej potrafi skakać, wać, niszczyć przeszkody z baranka i nie tylko. Potrafi to tylko po to, aby ocalić świat przed zagładą. Konkretniej – przed diabłem, w którego ręce dostało się magicznych kryszta

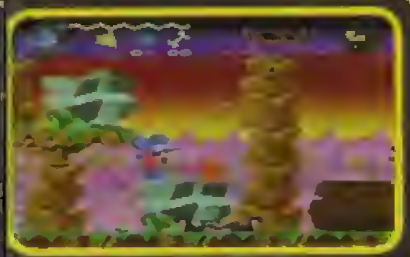
sumie masz do eksploracji aż 25 urozmaiconych poziomów i tyleż samo odmian monstrów-bambrów. Poziomy pokonujesz sześcioma sposobami. Najczęściej spotykanym jest zwykłe chodzenie w prawo i w lewo z możliwością krótkich lotów i uczepienia szponami pionowej ściany. Kolejnym jest lata w poziomie. Najciekawszy jest jednak lot pr ielbie z widokiem zza cieb Wymaga o symulacyjnego

Wicik

spodoba. Wynagradzają to doskonale animowane wślizgi, strzały głową, przewrotki. Wszytko da się wykonać przy pomocy czterech przyciskow fire, inaczej reagujących w obronie i ataku.

W tej grze przyciąga jeszcze uwagę aż siedem rodzajów rozgrywek z bombową opcją treningową. Trening obejmuje wszystkie podstawowe warianty wyszkolenia techniczno-taktycznego drużyny. Odbywa się ono przy pomocy wciągającego systemu opartego na punktowaniu dobrze wykonanego zadania. Przypomina to z grubsza oddzielną gierkę.

Wicik



nie Zdrapka wynagradzane jest przejściem do następnej planszy, trudniejszej i piękniejszej. Wszystkie scenerie są ładne, trzymają klimat filmu i świetnie się uzupełniają z dźwiękiem. Wiadomość dla miłośników The Simpsons – na początku jest bombowa scena, gdy mysz i kot okładają się po głowach maczugami w takt muzyki.

Wicik

gry & tv konsole

WITAJCIE W ŚWIECIE KONSOL

Witam w konsolowym światku. Prawie znudziło mi się to powtarzać, ale jest coraz lepiej! Nie tylko na światowym rynku, ale i w naszym kraju cały czas rośnie zainteresowania konsolami. Na JAGUARA pokazała się druga generacja oprogramowania – gry nowe, lepsze, wnoszące powiew świeżości – ATARI KARTS, FEVER PITCH SOCCER, MISSILE COMMAND 3D i wiele wiele innych...

Po drugie, największy polski dystrybutor gier, firma IPS, rozpoczyna grami NEED FOR SPEED i MAGIC CARPET sprzedaż oprogramowania dla PSX. Natomiast sama konsola będzie już wkrótce dostępna w sieci sklepów firmowych SONY na terenie całego kraju.

Po trzecie – wiadomość miesiąca, czyli ogłoszenie promocji konsoli SEGA SATURN w cenie 999 zł! Wielkie brawa dla dystrybutora – firmy BOBMARK.

Zapraszam do działów, gdzie jak zwykle przedstawiamy nasze propozycje na bieżący miesiąc. Miłośników SATURNA zapraszam dodatkowo do rubryki KOMBAT KORNER, do opisu VIRTUA FIGHTER 2.

Gulash

KILKA CHEATÓW...

AGILE WARRIOR (PSX)

Kody do kolejnych misji: 5433, 0007, 1213, 1224, 7154 Nietykalność: spauzuj grę, wciskaj: LEWO, 4xKWADRAT, GÓRA, 3xTRÓJKĄT, PRAWO, KÓŁKO, DÓŁ, X, 3xTROJKĄT, KWADRAT

Max Broni i amunicji: spauzuj grę, wciskaj: LEWO, 4xKWADRAT, GÓRA, 3xTROJKĄT, PRAWO, KÓŁKO, DÓŁ, X, 4xR1, 4xL1, 3xR1, 4xL1.

CRITICOM (PSX)

Kody dające wyższy poziom postaci: DAYTON – sier, eter ; DELARA – phan, king DEMONICA – gone, worl; EXENE – sphe, wing; GORM – cham, marv; SID – odth, batm ; SONORK – play, chro; YENJI – spid, star.

NEED FOR SPEED (PSX)

Dodatkowa trasa, Lost Vegas: hasło TSYBNS. Wybierając trasę trzymaj L1 i R1 wciśnięte - spokojna autostrada zmieni się w rajdową trasę (przy RUSTY SPRINGS będzie to kompletnie nowa oaza). Podobnie gdy wybierasz samochód, trzymaj wciśnięte L1 i R1 – będziesz mógł prowadzić doskonały nowy prototyp WARRIOR.

ZERO DIVIDE (PSX)

Ukryta gra PHALANX będąca kompletną adaptacją strzelaninki z SUPER NINTENDO. Bootując konsolę należy trzymać wciśnięty START i SELECT w kontrolerze znajdującym się w porcie drugim.

TWISTED METAL (PSX)

Dodatkowe ekstra poziomy, kody:
Helicopter: KÓŁKO, KÓŁKO, TRÓJKĄT, X
Fight for your life: KWADRAT, TRÓJKĄT, KÓŁKO, KWADRAT, KWADRAT

WARHAWK (PSX)

Nietykalność, wstukaj kod: KÓŁKO, KÓŁKO, KÓŁKO, X, TRÓJKĄT, X, X

CZY WIESZ, ŻE...

● ALIEN TRILOGY, supernówka na PLAYSTATION po dwóch dniach sprzedaży w Anglii wspięła się na pierwsze miejsce listy. Przez dwa dni sprzedało się jej ponad dwa razy tyle, co CIVILIZATION 2 na PC (drugie miejsce). I co tu tworzy światowy rynek?

● DUKE NUKEM 3D na PC CD jeszcze przed oficjalną datą rozpoczęcia sprzedaży (17 maja 1996) zebrało w Europie zamówienia na ponad 200 tysięcy egzemplarzy.

● Dwa ośmio- i szesnastobitowe megahiciory, INTERNATIONAL KARATE i LAST NINJA, powrócą dzięki umowie zawartej między firmami SYSTEM 3 i PHILIPS. IK zmienia nazwę na BLOODLUST, zaś w nowej adaptacji THE LAST NINJA znajdą się wszystkie części tej doskonałej trylogii. PC CD na gwiazdkę, PLAYSTATION w styczniu.

● Samych WORMS sprzedało się już w Europie 250 tys. egzemplarzy. Grę zrobił pewien facio, który zdecydował się ją komuś pokazać i tak się zaczęło... Teraz dostał 20 podkomendnych i pracuje nad WORMS 2. Gra za półtora roku.

● THEME PARK napisany przez BULLFROG to największy niesportowy przebój wydany przez ELECTRONIC ARTS. Dwa i pół miliona sprzedanych kopii na wszystkie systemy (SNES, MEGADRIVE, PC, AMIGA, PLAYSTATION).

● Najpopularniejszą na świecie konsolą jest... GAMEBOY. Sprzedano ponad 50 milionów egzemplarzy tejże maszynki, w samej Anglii 3 miliony. U nas znajduje się podobno ponad 30 tys. egzemplarzy tej jakże fajnej konsolki.

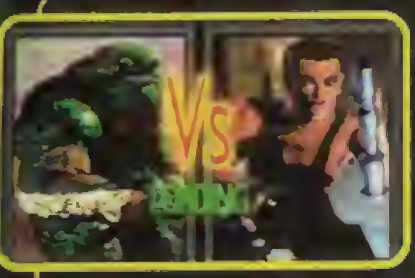
● Będzie nowy GAMEBOY! 32-bitowy, z procesorami RISC i kolorowym wyświetlaczem. Ma działać na jednej zmianie baterii przez 30 godzin i na 100 procent będzie to niesamowity hit!!! Nintendo niedługo poda więcej szczegółów, o których nie omieszkamy was poinformować.

● 17 maja SONY i SEGA ogłosiły obniżkę cen swoich konsol na 199 dolarów (w USA). Nintendo 64, które ma wejść do sklepów 30 września, ma kosztować 249 dolarów (też w USA).

● Najlepiej sprzedające się kompakty w maju:
1. ALIEN TRILOGY (PSX)
2. CIVILIZATION 2 (PC CD)
3. NEED FOR SPEED (PSX)
4. ACTUA SOCCER (PSX)
5. MAGIC CARPET (PSX)

● Najlepiej sprzedające się cart'y w maju:
1. TOY STORY (MegaDrive)
2. FIFA SOCCER'96 (MD, SNES, Gameboy, GameGear)
3. KILLER INSTINCT (SNES, Gameboy)
4. SONIC 2 (MegaDrive, GameGear)
5. PRIMAL RAGE (MegaDrive, SNES)

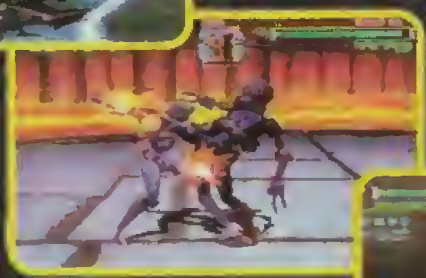
CRITICOM



CRITICOM: CRITICAL COMBAT to najprawdziwsze trójwymiarowe mordobicie opatrzone całkiem niegłupią legendą. Wystarczy powiedzieć, że walka toczy się o pewien kryształ dający właścicielowi coś na kształt wielkiej mocy... ten kto go zdobędzie, będzie rządzić światem.

Na początku do walki staje ośmioro wojowników z różnych zakątków wszechświata. Każdy z nich w wyniku nabierania doświadczenia i wygrywania kolejnych pojedynków przechodzi transformację, dostaje nowe ciosy specjalne i techniki walki. W sumie daje to 24 postacie, co jest już zacną liczbą. Niektóre z postaci posiadają rozmaite bronie, inne walczą wyposażone jedynie w naturalne uzbrojenie.

Gra przypomina nieco TOSHINDENA. Można uskakiwać na boki turlając się po arenie, co daje najprawdziwszy trzeci wymiar. Jest wszystko, co powinno być w mordobiciu: bicie leżącego, combosy, specjale, pociski. Grafika jest bardzo dopieszczona, duży nacisk położono na detale postaci. Wspaniałe też wyglądają wszystkie ciosy, a szczególnie te trafione. Na początku CRITICOM może wydawać się nieco wolny.



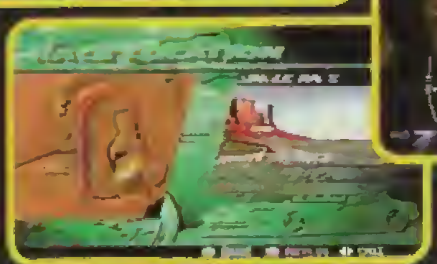
Nic bardziej mylnego! Im bardziej się zagłębiam w tę grę, tym bardziej mi się podoba. Nie jest to może TEKKEN, ale CRITICOM to kawał solidnego mordobicia.

Gulash

VIC TOKAI'96, 1/2 graczy, Memory Card, ocena: 80%

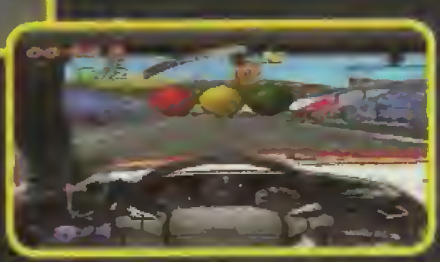
CRITICOM i AGILE WARRIOR - DISCOMP, STRIKER'96 - LANSER, NEED FOR SPEED i MAGIC CARPET - IPS CG.

THE NEED FOR SPEED



Playstationowa wersja NEED FOR SPEED (SS'30) jest w tej chwili najlepszą wersją tej gry. Od PeCetowej różni ją przede wszystkim grafika i szybkość; grafika w pełnej, 16-bitowej palecie 32 tysięcy kolorów wygląda po prostu doskonale, a przy tym gra jest fenomenalnie szybka i płynna.

Ścigać się można z upływającym czasem, komputerowym przeciwnikiem lub drugim graczem na kilku bardzo długich, wieloetapowych trasach, w trzech porach dnia (świt, dzień, noc) najszybszymi samochodami świata. Do wyboru LAMBORGHINI DIABLO, PORSCHE 911, TOYOTA SUPRA TURBO, ACURA NSX i kilka innych miażdżących wózków. Pełno także filmowych wstawek pokazujących możliwości tychże samochodów.



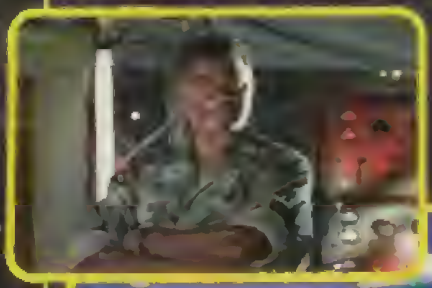
Co nowego w stosunku do wersji PeCetowej? Dodano opcję gry w dwie osoby na jednym ekranie, supermiodzio (ekran na pół, trzy widoki dla każdego z graczy), a także widok pełnoekranowy a'la RIDGE RACER (bez kierownicy, sama droga).

Najlepszą zabawą w NEED FOR SPEED są niesamowite wypadki, np. zderzenie czołowe przy prędkości 240 km/h i efektowne bączki, przy których samochód zostawia ślady palonej gumy na asfalcie (patrz screeny). W swojej kategorii N4S rządzi!

Gulash

EA'96, 1/2 graczy, Memory Card, ocena: 90%

AGILE WARRIOR F-111X



To trzeci symulator na Playstation (po AIR COMBAT i THUNDERHAWK 2), choć właściwie to bardziej strzelanina (i o to chodzi!). AGILE WARRIOR to fikcyjny myśliwiec szturmowy F-111X. Nieważne. Ważna jest jego destrukcyjna siła, a także potworna ilość wszelkiego rodzaju pocisków które zabiera na każdą z misji.

Misji jest 10 i są trudne. Przed każdą z nich pułkownik Pickett odprawia szczegółowy briefing, łącznie z pokazaniem wszystkich celów w postaci filmików. Każda z misji dzieje się w innej części świata, co wpływa na zróżnicowany graficznie i kolorystycznie krajobraz.

Bardzo ważnym dodatkiem jest możliwość gry w dwie osoby. Podczas gdy pierwszy gracz będąc pilotem prowadzi samolot, druga osoba kieruje systemami naprowadzania broni (inaczej mówiąc grzeje ostro ze wszystkiego). Strzelec może nawet sterować pociskami MAVERICK naprowadzając je na cel. To nowość w symulacjach, dwóch graczy na jednej maszynie.

VIRGIN'96, 1/2 graczy, Memory Card, ocena: 80%

Grafika jest szybka i płynna, zarówno teksturowana jak i cieniowana. Miłym dodatkiem są „przyjemne" wybuchy (np. napalm nad cichą wioską). Muzyka – jak zwykle ostre hardrockowe riffy na gitarkach. Jeśli szukasz symulatora-strzelaniny, nie mogłeś lepiej trafić.

Gulash

MAGIC CARPET

MAGIC CARPET (SS'21) w przeciwieństwie do NEED FOR SPEED nie bardzo różni się od swojego PeCetowego odpowiednika. Graficznie wygląda podobnie, jeśli nawet nie tak samo. Jedynie odpowiednio dobrano i usprawniono interfejs obsługi gry, dostosowując ją do Playstationowego joypada.

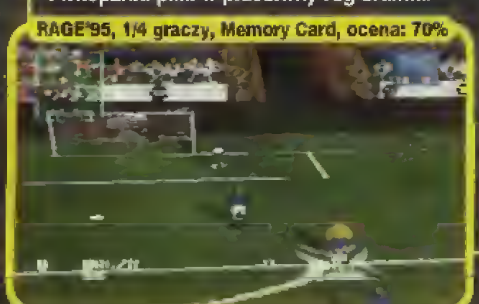
EA'95, 1 gracz, Memory Card, ocena: 60%

Historia młodego adepta sztuki magicznej, walczącego w pojedynkę z siłami ciemności wyda się bardziej zrozumiała, gdy przeniesiemy ją na daleki wschód, do krainy dżinów i czarodziejskich lamp. I oczywiście latających dywanów, bo MAGIC CARPET to właśnie symulator latającego dywanu. Fruwając na dywanie musisz walczyć z podstępnymi czarodziejami próbującymi wykorzystać chwilowe zakłócenia równowagi Mocy do swoich niecnych celów. Będziesz budować własne zamki i niszczyć cudze, palić wioski i zabijać smoki... MAGIC CARPET to zabawa na długie wieczory. To cały czas ten sam MAGIC CARPET, wybrany na londyńskich targach ECTS grą roku 1995. Warto chociaż zobaczyć słynny trójwymiarowy engine firmy BULLFROG, engine, na którym budowane są co najmniej cztery ich nowe produkcje.

Gulash

STRIKER '96

To pierwsza piłka nożna wydana na Grajstację, jeszcze przed GOAL STORM i FIFA'96. Można grać w turnieju i meczach towarzyskich, i, co warto zauważyć, zarówno na boisku jak i w hali. O ile na boisku mecz ma coś wspólnego z taktyką, w hali całość polega jedynie na podejściu jak najbliżej goalkeepera i wkopaniu piłki w przeciwny róg bramki.



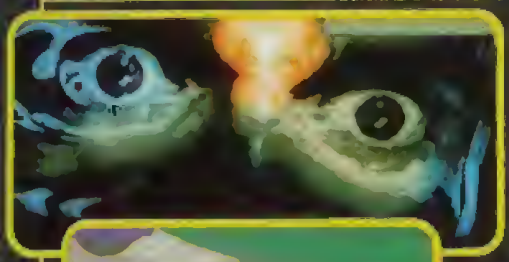
RAGE'95, 1/4 graczy, Memory Card, ocena: 70%

Graficznie STRIKER prezentuje się nieźle, z bardzo szybką i płynną animacją zarówno postaci jak i boiska. Położono też znaczny nacisk na detale biorących udział w grze zawodników. Dodatkowo dorzucono trochę filmików z sekwencjami z prawdziwych meczy, które na szczęście można wyłączyć (w przeciwieństwie do tych z FIFA).

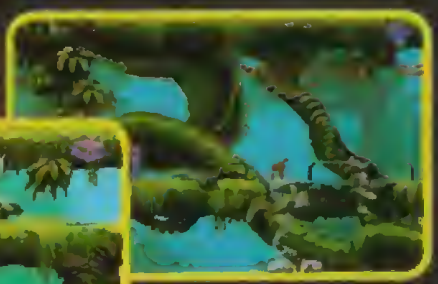
Dźwiękowo jest bardzo nieźle, szkoda tylko, że komentator odzywa się tak rzadko. Zwracam uwagę na hymny każdego z państw. O ile FIFA jest grą bardziej taktyczną, a GOAL STORM zręcznościową, STRIKER lokuje się gdzieś pośrodku.

Gulash

FLASHBACK



Ta gra już od dobrych trzech lat znajduje wciąż nowych zwolenników zarówno wśród PeCetowców jak i Amigantów. DELPHINE SOFTWARE zdecydowało się wydać ją także na Jaguara, zapewne uradowując miłośników gier przygodowo-zręcznościowych.



US GOLD'93, 1 gracz, ocena: 80%

W FLASHBACK: QUEST FOR IDENTITY gracz wciela się w postać superagenta Conrada B. Harta, który odkrywa spisek Obcych mający na celu zawładnięcie ziemią. Podczas szaleńczego pościgu Conrad zostaje ranny i budzi się kompletnie ogłupiały – nic nie pamięta. Dopiero stopniowo odkrywa wszystkie części układanki, którą jest jego pamięć.

Gra jest stara, ale jara. Mimo że grafika i animacja w 1996 roku nie są niczym nowym i nie rzucają na kolana jak trzy lata temu, cały czas zasługują na miano doskonałej. Pełna filmowej jakości (24 klatki na sekundę) animacja sprawia niezwykłe wrażenie, zaś animowane wstawki dodają smaku. Sposób upchnięcia tego wszystkiego na CARTA pozostanie zapewne tajemnicą.

John

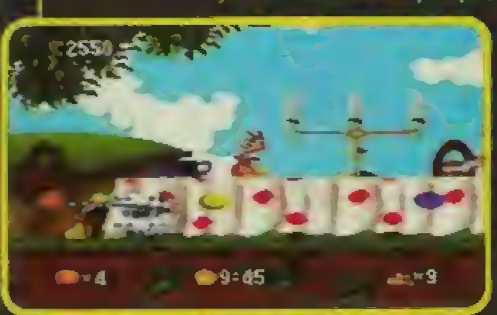
Dystrybutor: MIRAGE

BUBSY

Bubs rozkoszne rude kociako o sławie międzynarodowego bohatera, zostaje poproszony terwencję w pewnej nie cierpiącej zwłoki sprawie. W świecie bajek ktoś narozrabiał i pokręcił, eszając ze sobą przeróżne opowieści. Kidsy na całym świecie są w niebezpieczeństwie (mogą dostać kręćka). Niewiele myśląc, Bubsy otworzył magiczną księgę, otrzepał utro i wskoczył między jej ciężkie karty.

Do przebrnięcia jest 15 pełnych niespodzianek rozdz za- nych z bajkami. Czy będzie so zy też podróż w ba fa- mil po u- ze- syl wą g na muzyczkę. Przeznaczona przede wszystkim dla młodszych miłośników platformówek, choc gra przyjemn wyjadacz może tu cos dla siebie uszczknąć. W każdym razie, długie godziny dobrej zabawy zapewnione.

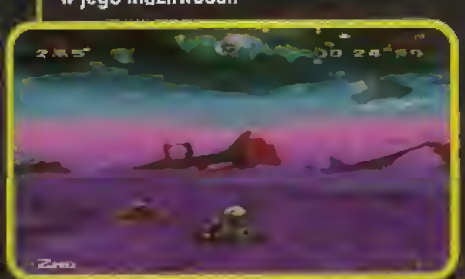
John



ATARI'95, 1/2 graczy, ocena: 70%

ATARI KARTS

Oto pierwsza opisywana przez nas gra z drugiej generacji oprogramowania dla Jaguara. Przynosi powiew świeżości rozleniwionemu kociakowi i odnawia wiarę w jego możliwości.



ATARI KARTS to wyścigi kartów, miniaturowych bolidów potrafiących jednak osiągać przyzwoitą prędkość. Do wyboru kilku kierowców – bardzo fajne, mile potworki różniące się od siebie techniką i stylem jazdy. Do przejechania kilkadziesiąt tras porozmieszczanych w dziesięciu światach. Każdy ze światów posiada pewne cechy charakterystyczne, oraz całkowicie odmienną grafikę. Gra posiada cztery poziomy trudności, dostęp do wyższego otrzymuje się po wygraniu wszystkich wyścigów na poprzednim. Na torach porozmieszczane są różne dodatki, po których należy przejechać trzymając wciśnięty przycisk C. Po drodze będą jeszcze różne puchary, turnieje...

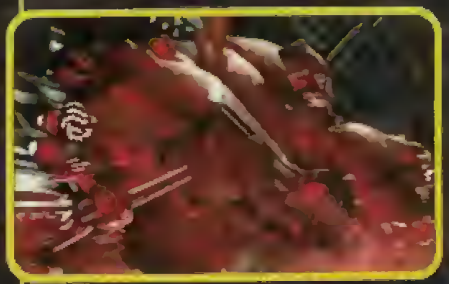
Wysokiej rozdzielczości grafika jest bardzo ładna, szybka i płynna. Dźwięk także nie przeszkadza, a wręcz przeciwnie. Czyli gra została wykonana na bardzo wysokim poziomie. Oczywiście jest opcja gry dla dwóch graczy, z ekranem przeciętym na pół, która przyda się wszystkim miłośnikom grupowej rozrywki. ATARI KARTS to jedna z najlepszych gier dla JAGUARA, śmiało polecam ją wszystkim miłośnikom wyścigów. Nawet, jeśli nie są to „wyścigi" w pełnym tego słowa znaczeniu, tylko taka sobie, bardzo przyjemna jazda...

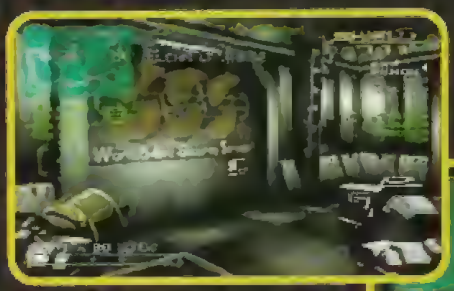
Gulash

ATARI'96, 1/2 graczy, ocena: 90%

ROBOTICA

W roku 2877 na Ziemi jest już tylko jedno państwo, w którym wszyscy są sobie równi. Panuje spokój i powszechna harmonia. Formacja WSSS pilnuje przestrzegania prawa i respektowania praw obywateli. Bazą WSSS stał się DAEDALUS, struktura wybudowana na gigantycznym asteroidzie. Forteca była w pełni autonomiczna i pełniła swoją funkcję przez dobre kilkaset lat. Czasy się jednak zmieniły. Ludzie zaczęli wierzyć w DEADALUSA niczym w Boga, inni zaś zmęczeni starym porządkiem zaplanowali wzniecić rewoltę. Terroryści przeprowadzili atak na DAEDALUSA, zaskakując jego załogę i zdobywając fortecę bez większego trudu. Jako kapitan rządowych sił kierujesz operacją odbicia DAEDALUSA z rąk terrorystów. Do twojej dyspozycji zostaje oddany najnowocześniejszy robot bojowy, Laocorn. Rozpoczyna się walka...





ROBOTICA to klon DOOM. Przyzwyczailiśmy się w taki sposób określać trójwymiarowe gry „first-perspective" (widziane z oczu). Po ostatnich konsolowych produkcjach tego typu widać wyraźne trendy dążące do robotyzacji, a co za tym idzie do skomplikowania systemu (robot może mieć kilka ramion, multum broni, wykonywać na raz wiele czynności). Laocorn posiada wiele bajerów takich jak wszelkiego rodzaju dopałki, boosty szybkości, stalowe szczypce, całą kupę broni i inne bardzo fajne dodatki.

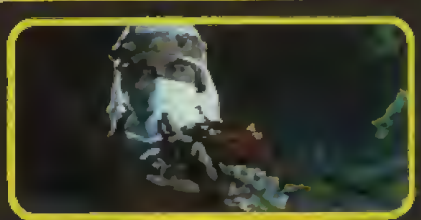
ROBOTICA to kolejna solidnie wykonana gra, która nie wykorzystuje w pełni 32-bitowej siły drzemiącej w Saturnie. Animacja potrafi zwolnić, gdy na ekranie znajduje się zbyt wiele trójwymiarowych obiektów. Przeciwnicy nie są skomplikowanie zbudowani, są także mało inteligentni. Kilka celnych serii z działka powinno ich uciszyć na zawsze. Poza tym cała baza składa się z podobnych tekstur, co potrafi być nieco nużące. Na początku i pomiędzy misjami można obserwować doskonałe trójwymiarowe animacje wprowadzające w klimat. Miłośnicy DOOM-o'watych gierek będą zapewne usatysfakcjonowani.

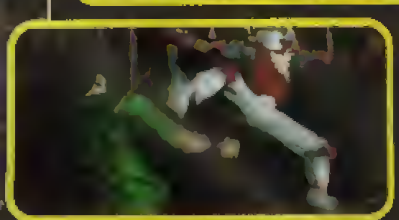
Gulash

SEGA'95, 1 gracz, ocena: 65%

Dystrybutor: BOBMARK

SHINOBI-X



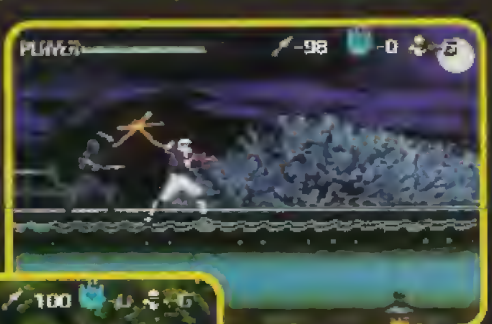


Tym razem SEGA sięgnęła głęboko do klasyki i odgrzebała jeden ze swoich najstarszych i najbardziej chodliwych tytułów. SHI- ...awiło się pod koniec lat ...go po- ...na C- ... Amigę. R... ...nasowane ...nimowane przygod... ...otnego ...nja walczącego z pot... ...świata ...dobyty wielu zwole... Do- ...onale zdając sobie ...spra- SEGA przygoto... ...wer- ...tym raz ...icie ... ...z fil- ...gu. C... ...ku-

minutowy film karate, z ninja (yep! latającymi!) w rolach głównych.

Długa wojna wyniszczyła wszystkie klany wojników, nadszedł czas budowy. Stary mistrz długich poszukiwach znalazł tylko troje ...ci godnych wiedzy ...ch braci i własną ... Minęło 15 lat, starszy brat – Kazuma posiadł wszystkie techniki oprócz jednej, najniebezpieczniejszej. Stary nie chciał mu jej przekazać. W napadzie sza... Kazuma porwał Ayę, córkę mistrza. Sho, młodszy z braci, posłuszny kodeksowi ninja i swojemu mistrzowi musi odbić ją z rąk niegodziwego ...rodze eksterm... ...e, którą zdąży... ...romadzić Kazuma.

Posuwają... się w prawo Sho wyposażony jest w kata...ę (miecz) i noże, którymi może rzucać. Samych wariacji ciosów m...eczem jest kilkanaście, do tego należy dodać kilka różnych rzutów nożami, różne techniki skoków, bloków itp. W sumie do opanowania jest ponad trzydzieści technik, które pomogą przebić się przez dziewięć pełnych niebezpieczeństw poziomów. Na końcu każdego levela czeka boss, na ogół twardy koleś. Trzeba umieć machać kosą.



SEGA'96, 1 gracz, ocena: 80%

Bardzo fajna gierka. Jedna z najlepszych 32-bitowych platformówek. Doskonała digitalizowana w pełnej palecie kolorów grafika, płynna animacja i scrolling, a poza tym dużo krwi na ekranie gwarantują wiele godzin doskonałej zabawy.

Gulash

MARKSOFT

PROGRAMY DLA CIEBIE

ul. Perzyńskiego 2 01-872 WARSZAWA skr. poczt. 114 tel. (0-22) 663-93-90 fax (0-22) 663-92-98, E-mail: marksoft pol.box.com.pl

30,-

HELIOSFERA

HELIOSFERA

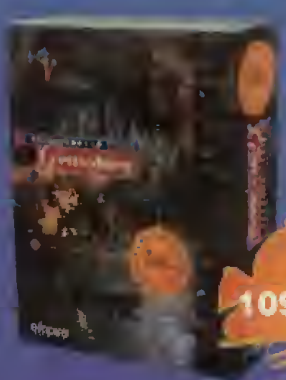
„Heliosfera" to ogromna, dryfująca w kosmosie syntetyczna planeta, wewnątrz której krążą planetoidy-miasta. Akcja gry toczy się na jednej z nich, gdzie młody Norton Axalar rozpoczyna swoją pełną przygód kupiecką karierę. Gra przygodowo-handlowa. Interesująca grafika, doskonała zabawa. **AMIGA**

28,-

DATE GIRL

DATE GIRL

Propozycja dla dużych chłopców. - Tę dziewczynę widziałeś już wcześniej ale nie miałeś okazji by się z nią umówić czy choćby tylko porozmawiać. Teraz, dzięki „Date Girl", masz taką szansę. Gra dla jednego, samotnego gracza. **AMIGA**



109.80,-

BATTLEGROUND GETTYSBURG

BATTLEGROUND GETTYSBURG

Trzy przełomowe dni w czasie których ważyły się losy narodu amerykańskiego. „Battleground Gettysburg" to ekscytująca gra militarno-strategiczna, której kanwą jest jeden z najistotniejszych momentów Wojny Secesyjnej. Wspaniała grafika 3-D, żywe mapy i odgłosy pola walki. Wierność faktom historycznym, autentyzm umundurowania i sprzętu wojskowego. Prawdziwa atmosfera dziewiętnastowiecznego pola walki. **PC CD-ROM**

109.80,-

BATTLEGROUND ARDENNES

BATTLEGROUND ARDENNES

Poznaj historię kampanii, która przesądziła o losach Europy. „Battleground Ardennes" to niezwykle interesująca gra strategiczna, oparta na autentycznych dokumentach pochodzących z czasów II Wojny Światowej. Starannie przygotowany materiał historyczny (96-cio stronicowy podręcznik) i ikonograficzny. Akcja gry toczy się na różnych poziomach. Począwszy od sterowania wozem bojowym lub działem altyleryjskim aż do manewrów i przemieszczania całych jednostek wojskowych. Doskonała grafika, animacje i dźwięk. Wybitne walory poznawcze. **PC CD-ROM**

79,-

PINBALL 3D-VCR

PINBALL 3D-VCR

Jeden z najlepszych symulatorów bilardu elektronicznego, który dzięki wbudowanemu modułowi zapisującemu pozwala nagrać fragmenty gry, a następnie odtworzyć je z wybraną prędkością. Dziesięć kul bilardowych, cztery trójwymiarowe stoły bilardowe. Doskonała grafika, ścieżka dźwiękowa o jakości CD oraz wiele dodatkowych opcji. Ilość graczy 1-8. **PC CD-ROM**

98.80,-

MULTIMEDIA LANGUAGE SYSTEM

MULTIMEDIA LANGUAGE SYSTEM

Idealny pakiet (program i mikrofon) do nauki języków obcych, przeznaczony zarówno dla osób początkujących jak i średnio zaawansowanych, dzieci oraz dorosłych. Program wykorzystując najnowszą technologię w dziedzinie rozpoznawania głosu, umożliwia interaktywną naukę i korygowanie wymowy. Duży wybór gier i zabawnych ilustracji dostarczają ponad 1000 nowych słów i wyrażeń. Pomysłowe ćwiczenia i testy opracowane przez naukowców z Syracuse University gwarantują wysoki poziom wydawnictwa. Dostępne są trzy wersje językowe: angielska, francuska, niemiecka. **PC CD-ROM**

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.
(katalogi po otrzymaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem)
Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.

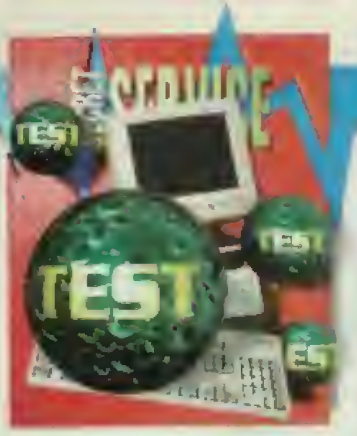
SALON GIER KOMPUTEROWYCH

WARSZAWA UL. PERZYŃSKIEGO 2 CZYNNY W GODZ. 9-17

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ☎ 663-93-90

ZAPRASZAMY

PORADY, INFORMACJE ☎ 663-93-90



PC Flight Force

Komputerowi maniacy symulacji lotniczych pragną coraz bardziej realistycznych wrażeń. Właśnie dla nich firmy produkujące standardowe joye wdrażają wymyślne systemy sterowania symulatorami lotu. W skład kompletu najczęściej wchodzi „lotnicza" przepustnica i drążek sterowy. Jednym z takich zestawów jest PC FLIGHT FORCE.

Aby wykorzystywać niestandardowe możliwości drążka musisz dysponować portem obsługującym dwa joye. Na szczęście niemal wszystkie karty dźwiękowe dysponują takim portem.

Drążek

Odpowiednio profilowany, wygodny i przyjemnie pracujący drążek sprawia wrażenie bardzo wytrzymałego. Olbrzymia przyssawka na spodzie sprawia, że joy niezgorzej trzyma się biurka. Testowany joy jest wersją PRO. Różni się on od zwykłego modelu dwoma elementami: pod kciukiem masz bardzo wygodny czteropozycyjny przełącznik widoków, zaś z boku wmontowany jest suwak pełniący rolę przepustnicy. Niestety przepustnica jest bardzo niewygodna w obsłudze – producenci ewidentnie chcą byś dokupił do kompletu dodatkową „dużą" przepustnicę.

Kupno całego kompletu wskazane jest też z innych względów. Po pierwsze bez przepustnicy nie możesz dowolnie programować siedmiu przycisków fire. Pracując samodzielnie drążek działa na zasadzie dwóch joyów w jednym. Nie możesz także korzystać jednocześnie z przepustnicy i kontrolera widoków. Gdy się zdecydujesz na przepustnicę, pracuje ona jako drugi joy, kiedy zaś korzystasz z kontrolera widoków musisz w grze jako sterownik wybrać „ThrustMaster".

Przepustnica

Analogowa przepustnica może być wykorzystywana z dowolnym analogowym joystickiem. Oczywiście producenci zalecają dokupienie firmowego drążka, ale nie jest to konieczne. Zainstalowanie przepustnicy jest nieco bardziej skomplikowane niż zwykłego joya. Podpinasz do niej zarówno zwykłego joya, jak i klawiaturę. Przepustnica, podobnie jak testowany drążek, także jest bardzo stabilna, choć nie sprawia już tak masywnego wrażenia. W widocznym miejscu umieszczone są diody informujące cię o trybie pracy. Znajdziesz na niej dziewięć programowanych przycisków, z czego cztery w podkciukowym kontrolerze widoków i dwa służące do zmiany trybów. Co to znaczy programowane przyciski? Otóż dzięki podpięciu się do gniazda klawiatury przepustnica „wcina" się w układ klawiatura – komputer. Kiedy naciskasz przycisk na przepustnicy komputer zachowuje się tak jakbyś nacisnął przycisk na klawiaturze. W ten sposób możesz poszczególnym przyciskom przyporządkować dowolne klawisze klawiatury. W dodatku przepustnica działa w czterech trybach, zaś w każdym może być przyporządkowany inny komplet klawiszy. Masz więc do dyspozycji 9x4=36 klawiszy, zaś jeśli podłączysz testowanego joya, uzyskujesz kombinacje 64 programowanych przycisków, choć częste przełączanie trybów jest dosyć dezorientujące i niewygodne.

Warto wspomnieć o samym programowaniu. Procedura jest maksymalnie uproszczona, zaś jej niewątpliwym plusem jest możliwość zmiany konfiguracji nawet podczas lotu – do programowania przycisków nie jest potrzebny żaden dodatkowy program. Często korzystając z innego programowanego joya – PHOENIXA, gdy uznałem, że układ klawiszy mi nie pasuje, musiałem do przekonfigurowania wychodzić z gry. Tutaj można wszystko zrobić „w locie". Szkoda tylko, że przepustnicy nie można przyporządkować klawiszy (tak jak było w PHOENIXIE) – zawsze pracuje w trybie analogowym.

Komplet

Dopiero skonfigurowanie drążka i przepustnicy pozwala rozwinąć skrzydła. 64 programowane przyciski, doskonała kontrola płatów sterowych i ciągu. Lata się bardzo fajnie – czujesz, że sterujesz samolotem. Zarówno przepustnica jak i joy spisywały się bardzo poprawnie przy różnych symulatorach. EF2000, TOPGUN, APACHE, ATF, US NAVY FIGHTERS, ADVANCED TACTICAL FIGHERS to tylko niektóre sprawdzone tytuły. Problemy mogą wystąpić przy starszych tytułach, które nie potrafią obsługiwać analogowych przepustnic, ale zawsze możesz korzystać z samego drążka i programowanych klawiszy.

Jeśli jesteś wielbicielem symulacji i decydujesz się na kupno zaawansowanych systemów sterowania, zaś twój wybór padł na PC FLIGHT FORCE, radzę ci zakupić zarówno joya jak i przepustnicę. Oba elementy są fabrycznie kompatybilne – zaoszczędzisz sobie różnych niespodzianek.

Kamil Mętrak

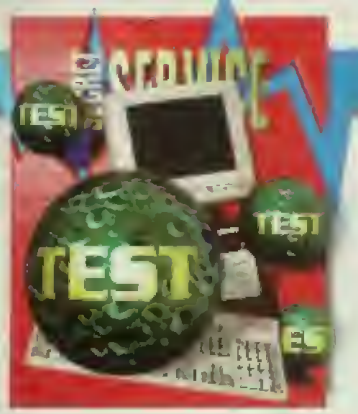
Zalety:
- doskonała praca z wieloma grami
- łatwość programowania
- możliwość programowania podczas gry
- doskonała kontrola lotu
- do 64 programowanych przycisków

Wady:
- brak zasad ergonomii w rozmieszczeniu niektórych przycisków
- uboga instrukcja
- dosyć kiepskie wykonanie niektórych elementów
- plątanina kabli

Dystrybutor: MULTI-STYK s.c.
Kossakowskiego 42
04-744 Warszawa – Międzylesie
tel. 15-68-44

Ceny (zawierają VAT):

PC Flight Force Pro 240	– 95,- zł
PC Flight Force Pro 241	– 135,- zł
Fire Control System	– 170,- zł



3 x Sound Blaster

Gdy na rynek wchodzi nowy produkt, momentalnie rzednąmiminy posiadaczom jego starszych wersji. Trudno się dziwić – ich cacko przestaje być „leading edge technology" dołączając do grona sprzętu tzw. drugiej świeżości. Wypuszczenie przez Creative Labs kart zgodnych z Plug and Play wywołało niepokój dotychczasowych właścicieli SB16 i AWE32, i pytanie, jak bardzo zostali w tyle?

Zacznę niestandardowo: od podręczników użytkownika. Wydawać by się mogło, że Creative Labs wyciągnie wnioski po pośpiesznym wprowadzeniu na rynek pierwszej wersji karty AWE32. Przeczy temu praktyka „chodzenia na skróty" jeśli chodzi o instrukcje. Otóż produkty inne niż standardowy SB16 i AWE32, czyli seria VALUE EDITION, a nawet najnowszy SB32 są pod tym względem traktowane po macoszemu. W pudełku od SB16 VALUE EDITION znajduje się np. instrukcja do zwykłego SB16. Informacja typu „jeśli masz podstawkę to możesz później włożyć ASP" jest dla posiadacza tej karty bez sensu, bo wiadomo że podstawki nie ma i nic może mieć. Instrukcja wspomina też o gniazdku SPDIF, którego najbystrzejsze oko na płytce SB16 VALUE EDITION nie odszuka. Powiecie, że to wypadek przy pracy czy robota chochlika drukarskiego. No to zobaczmy, co się kryje w opakowaniu nowego modelu SB32. Zawiera ono instrukcję od SB AWE32! Oczywiście całe partie tekstu są nieaktualne, choćby wszystko co dotyczy Wave-Table connector i dołączania modułu Wave Blaster II. Świeżo upieczony posiadacz SB32 może przeczytać, że ma na karcie 512 KB pamięci RAM. Rozczarowuje się – tak byłoby gdyby kupił AWE. Co jest grane? Być może firma doszła do wniosku, że nikt tych papierzysk nie czyta i dołącza je pro forma, zmieniając tytuł na okładce. Chciałbym wierzyć, że to się wkrótce poprawi.

Co nowego?

Zmiany w nowej serii zgodnej ze standardem PnP nie są przełomowe. Użytkownicy dotychczasowych Blasterów mogą spać spokojnie. Ponieważ we wszystkich trzech przypadkach jest wiele podobieństw, omówię wspólne cechy razem.

Pierwsze novum to oczywiście możliwość automatycznej konfiguracji karty. Do każdego modelu Creative Labs dołącza oprogramowanie Plug and Play Configuration Manager i ISA Configuration Utility przeznaczone dla osób, które nie przesiadły się jeszcze na Windows'95. Im więcej sprzętu dokupimy do swojego PC tym bardziej będziemy ten fakt doceniać. Jak widać, to że karta jest zgodna z Plug and Play nie oznacza, że znikną wszystkie zworki. A szkoda.

Dodano gniazdo o nazwie Modem Connector, do którego można podłączyć Modem Blaster samego Creative Labs lub sprzęt kompatybilny. Taki tandem udostępnia zintegrowane funkcje modemowe i obróbki głosu. Jest to odpowiedź na przebijające się na rynek modemy z wbudowanymi funkcjami karty dźwiękowej. Jeden z takich modemów jest aktualnie opukiwany na redakcyjnym warsztacie.

Nowością w serii PnP jest także technologia 3D Stereo Enhancement wykorzystana przez Creative na licencji firmy SoundField. Nie jest to, jak by można sądzić, pełnowymiarowe rozszerzenie technologii QSound. Przypomnę tylko, że QSound był efektem pozwalającym umiejscowić źródło dźwięku w 180 stopniowej płaszczyźnie przed słuchaczem. QSound był niezbyt udany, żadna z gier go nie wykorzystywała, więc rychło słuch o nim zaginął. Jego miejsce zajął Creative 3D Stereo Enhancement. To tylko durna nazwa na efekt poprawiający brzmienie dźwięku mono i stereo w bliżej nieokreślony sposób. W instrukcji nie ma o tym oczywiście ani słowa, ale żeby rozwiać złudne nadzieje – wbrew nazwie 3D Stereo Enhancement nie ma nic wspólnego z trójwymiarowym dźwiękiem, w rozumieniu efektu z jakim mamy do czynienia np. w systemie Dolby Surround.

Podsumowanie

Na początku znakiem firmowym i lokomotywą interesu był Sound Blaster. Stopniowo, wraz z wkraczaniem na coraz to nowe segmenty rynku, akcent przeniesiono na samo Creative Labs. Obecnie karty dźwiękowe są tylko małym wycinkiem działalności Creative Labs i wcale nie najważniejszym. Firma ta wprowadza na rynek wiele innych urządzeń serii Blaster: Modem Blaster, 3D Blaster, Video Blaster, jak również profesjonalne urządzenia do prowadzenia telekonferencji. Przedstawiciele Creative Labs nie ukrywają, że nacisk rozwojowy położony jest przede wszystkim na tę ostatnią grupę. Szkoda tylko że ucierpiały przez to produkty przeznaczone dla graczy.

Jacek Marczewski

SB 16 VALUE EDITION PnP

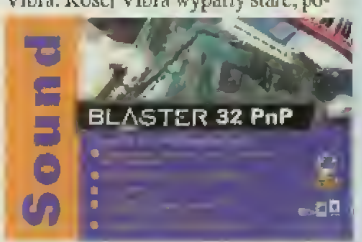
Wersja Plug and Play nie różni się zbytnio od starego SB 16 VALUE EDITION, o którym pisałem w SS'29. W oczy rzuca się nowy układ CT1749 DAQ oraz to, że jest ogólnie mniej elementów na płytce. Jak każdy VALUE EDITION, również ten nie ma w ogóle możliwości zainstalowania CSP. Szczerze mówiąc to nie powinno już nikogo martwić. Procesory te są w kartach rodziny Sound Blaster od dłuższego czasu i jeszcze żaden z wielkich producentów gier nie pokusił się by wykorzystać oferowane przez nie możliwości. Podobnie sam Creative Labs jak dotąd nie udostępnił nowych algorytmów, ani narzędzi które umożliwiłyby napisanie ich we własnym zakresie. Na karcie jest złącze Wave Blaster, które umożliwia rozbudowę SB16 o moduł syntezy Wave-Table, co jeśli chodzi o gry daje mu możliwości zbliżone do modeli SB 32 PnP i AWE 32 PnP.

W pudełku:
karta Sound Blaster 16 Value PnP
kabelek RCA
2 podręczniki użytkownika
dyskietki z oprogramowaniem

SOUND BLASTER 32 PnP

Nowa karta SB 32 ma w zamierzeniach zastąpić wycofaną już z produkcji serię AWE32 VALUE EDITION. Sound Blaster 32 jest co prawda bardzo zbliżony do AWE32 w wersji IDE, ale są dosyć istotne różnice. Model SB 32 nie ma wbudowanej pamięci RAM. Na płycie są jednak wolne gniazda, które można obsadzić SIMM'ami – w sumie do 28 MB.

Zmianą in plus w SB 32 jest to, iż wykorzystano nowy chipset o nazwie Vibra. Kości Vibra wyparły stare, pochodzące z SB 16, a używane nadal w AWE. Dzięki temu rozwiązaniu SB 32 daje czystszy dźwięk i jest nieco tańszy w produkcji. Egzemplarz dostarczony do testu redakcyjnego miał chipset Vibra tylko na pudełku. Dlatego przed ewentualnym kupnem SB 32 radzę obejrzeć dokładnie płytkę.



Nowa karta jest prawie całkowicie zgodna z oryginalnym AWE 32. Można na niej zapuszczać wszystkie programy przeznaczone na AWE. Jedynym widocznym odstępstwem jest brak regulacji tonowej (treble, bass) w mikserze, co wynika z charakterystyki układu Vibra. O tym że różnica ta nie powoduje konfliktów niech świadczy to, iż całe oprogramowanie SB 32 jest żywcem ściągnięte z AWE. W pakie-

cie zawarto te same odgrywarki i programy konfiguracyjne co w poprzednich wydaniach. Nowością jest dodanie do każdego programu helpa. Trudno tu mówić o jakimś szczególnym rozszerzeniu, ściągawki powinny być od początku. Drivery do DOS owszem są, ale nie ma oprogramowania wspomagającego, nawet najprostszej odgrywarki.

W pudełku:
karta Sound Blaster 32 PnP
kabelek RCA
2 podręczniki użytkownika
dyskietki z oprogramowaniem

PnP

SB AWE 32 PnP

Oprócz nowości wymienionych na początku, AWE 32 PNP nie ma nic nowego do zaoferowania. Od naszego ostatniego spotkania z tą kartą wyszła na jaw drażliwa kwestia kompatybilności ze standardem General MIDI.

Sercem elektronicznego urządzenia muzycznego jest kość syntezatora, w AWE 32 jest to EMU 8000. Jednak sama kość syntezatora może zrobić dokładnie tyle, co komputer bez programu – nic. Coś musi nią dyrygować: wskazywać, który dźwięk grać, kiedy, jak głośno itd. Funkcję te powinien pełnić oddzielny procesor. Takie rozwiązanie zastosowano zarówno w popularnych Wave Blaster II jak i Rio. Jak się okazało, AWE takiego procesora nie posiada. Wszystkim zawiaduje PC. Obniża to cenę karty, ale w wyniku tego układ EMU nie odbiera danych wysyłanych na port MPU-401 jak inne karty General MIDI, bo sam z siebie ich po prostu nie rozumie. Dane z portu MPU-401 przechwytuje driver o nazwie AWEUTIL lub jego odpowiednik w Windows, wykorzystując w tym celu mechanizm przerwań NMI. Następnie po przetłumaczeniu je na instrukcje dla syntezatora, wbija do EMU 8000. Na podobnej zasadzie działają emulatory dołączane do Gravisa.

Creative Labs ze zrozumiałych względów nie chwali się tym rozwiązaniem. Łatwo teraz zrozumieć dlaczego tak szybko dotarły do producentów gier drivery do AWE 32. Niewidoczny dla użytkownika mechanizm emulacji MIDI nie działa w trybie chronionym procesora. W nowszych grach trzeba więc koniecznie używać opcji AWE, bo normalny sterownik General MIDI nie zawsze będzie działać. W takim przypadku, cytuję nowy ustęp z instrukcji „nadal można odgrywać muzykę używając czterooperatorowego syntezatora FM".

W tej chwili można machnąć na to wszystko ręką. Właściwie wszystkie gry obsługują AWE bezpośrednio, a w Windows w ogóle nie ma sprawy. Jednak pewien niesmak pozostaje.

W pudełku:
karta Sound Blaster AWE 32 PnP
kabelek RCA
kabelek MIDI
mikrofon
3 podręczniki użytkownika
dyskietki z oprogramowaniem.

Dystrybutor:
ULTRAMEDIA
00-513 Warszawa
ul. Nowogrodzka 4
tel/fax (0-22) 628-80-74
Ceny (z VAT-em):
SB 16 Value Ed. – 360,- zł
SB 32 PnP – 555,- zł
SB AWE 32 PnP – 860,- zł

Amiga od dawien dawna znajduje zastosowanie w obróbce sygnału video, np. w studiach telewizyjnych sieci kablowych, gdzie przygotowywane są na niej m.in. czołówki, reklamy i przerywniki. Techniką video możemy bawić się także we własnym domu, korzystając z digitizera FG24, firmy Elsat.

FG24

Digitizer dostarczany jest razem z zewnętrznym zasilaczem, kablem, dyskietką z oprogramowaniem, i instrukcją obsługi. Podłączenie jest proste i polega na podłączeniu długiego kabla 25-25 do przystawki, zaś drugiego końca do gniazda PARALLEL PORT. Sygnał wideo doprowadza się kablem z końcówką cinch (RCA-CVBS). Po zainstalowaniu programu i włączeniu urządzenia powinna zaświecić czerwona dioda.

Możliwości techniczne

Digitizer przetwarza sygnał w systemie PAL, SECAM i NTSC. Umożliwia łapanie pojedynczych obrazków z telewizora lub magnetowidu, a także każdego urządzenia emitującego sygnał video. Oprócz tego FG24 przetwarza animowane sekwencje. Zainstalowana pamięć dynamiczna 512 BB umożliwia wczytywanie obrazów w czasie rzeczywistym w 16.7 mln kolorów z kamery, TV, magnetowidu czy tunera TV SAT bez konieczności wykonywania stopklatki. Liczba złapanych klatek jest ograniczana wielkością pamięci.

Miłośnicy telewizji dzięki dodatkowemu oprogramowaniu będą mogli na Amidze odbierać teletekst. Z interfejsem PCM-CIA skompletują do 100 stron na minutę. FG24 współpracuje poprawnie z każdym modelem Amigi z Kickstartem v2.04 lub nowszym (Amiga 500+, A600, A1200, A3000, A4000, A500 /1500 /2000 z dodatkowym Kickstartem).

Konstrukcja digitizera umożliwia sprzętową kompresję danych. Wymaga ona późniejszego programowego dekodowania. Dlatego zalecane jest wykorzystywanie Amigi 1200 z pamięcią FAST, ze względu na największe możliwości wyboru trybu graficznego i moc obliczeniową sprzętu.

Digitalizacja

Dzięki prostemu w obsłudze programowi w języku polskim, proces digitalizacji nie nastręcza trudności. Najprostsze jest złapanie pojedynczej klatki i jej dalsza obróbka. Oprócz regulacji jasności i kontrastu, do dyspozycji są m.in. dwa rodzaje ditheringu, 14 efektów i 54 filtry. Obróbce mogą też być poddawane zaimportowane obrazki (np. IFF/ILBM, JPEG, BMP). Klatka może zostać złapana i wyświetlona w różnej rozdzielczości i palecie kolorów, jest to uzależnione od możliwości sprzętu.

Digitalizowanie sekwencji jest trudniejsze, bowiem dochodzą parametry wyboru liczby klatek, opóźnienia i przeplotu. W przypadku braku pamięci automatycznie zmniejszana jest liczba klatek. Nie ma też problemu, by złapać sekwencję video z dźwiękiem. Wystarczy dowolny sampler i format zapisu ANIM 5 + 8SVX, zamiast ANIM 5 dla sygnału tylko video.

Rezultaty

Jakości złapanych klatek i sekwencji daleko do tzw. żylety. Powodem jest całkowicie domowy charakter urządzenia, z tego punktu widzenia jednak jest ono w zupełności zadowalające. Problemów technicznych nie sprawia żadnych. Warto nadmienić, że w zachodnioeuropejskiej prasie FG24 otrzymało bardzo wysokie noty.

Z osobistej praktyki mogę się pochwalić zmontowaniem przyjemnego filmiku, do którego dobrałem podkład muzyczny. Pracując na Amidze 1200 z FAST RAM najlepszą jakość otrzymałem przy animacjach czarno-białych. Przy zastosowaniu programu do czołówek video i samplera stworzyłem nawet własny teledysk. Czego ta Amiga nie potrafi?!

Bogdan Wiciński

Dystrubucja: ELSAT S.C.
00-714 Warszawa
ul. Czerniakowska 28B
tel/fax (022) 40-58-76, (02) 642-96-05
Cena: 339 zł (z VAT-em)

Gallanteria

Bez dwóch zdań każdy gracz powinien mieć kartę dźwiękową z syntezą Wave-Table. Jedyną przeszkodą w osiągnięciu tego szczytnego celu pozostaje bariera finansowa. Kiedy nie starcza pieniędzy na hardware markowy warto zerknąć na ofertę klonów. Może się wtedy okazać, że różnica między „jakość" a „jakoś" wcale nie jest tak druzgocąca.

Firma Gallant Technologies gościła już na naszych łamach z kartą dźwiękową GSC-6000. Przypomnę tylko, że produkt był udanym klonem Sound Blastera za rozsądną cenę. Od tej pory wprowadzono dwa nowe modele rodziny Gallant Sound Card (GSC) z syntezą Wave Table, których ambicją jest uszczuplić pulę rynku kart markowych. Wbrew odmiennej numeracji, obie karty są do siebie bardzo podobne.

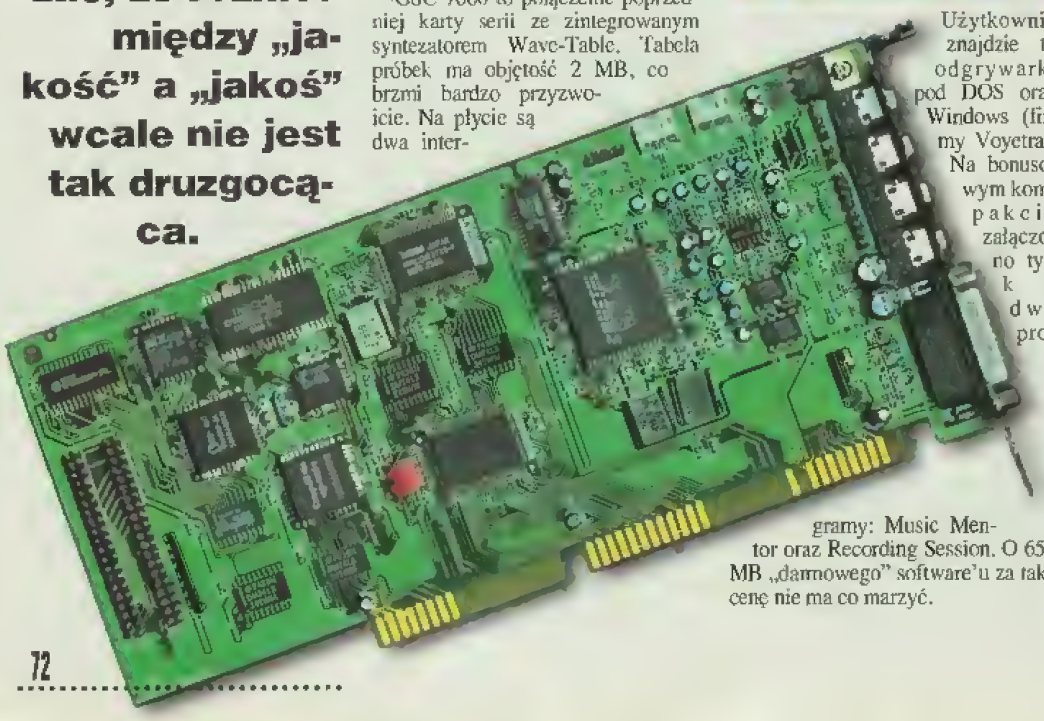
GSC-7000

Karta okupuje szerokie złącze ISA. Program instalujący uruchamia się z poziomu DOS. Piękno instalowania Gallanta polega na tym, że instalacja trwa parę minut i nie sprawia żadnych kłopotów. Mimo że nie jest to karta typu Plug and Play, konfiguracja wybierana jest automatycznie. Również bez ingerencji użytkownika instalowane są drivery do Windows.

Najważniejszą kwestią przy klonach jest to, co w zasadzie dane urządzenie potrafi. GSC może sprzętowo udawać: Sound Blaster Pro (wersja II), Roland MPU-401 UART (General MIDI) Adlib i Microsoft Sound System. Istotne są właściwie dwie pierwsze pozycje. Zgodność z dwoma dominującymi w świecie gier standardami (Sound Blaster, General MIDI) gwarantuje, że karta nie będzie leżała odłogiem.

GSC 7000 to połączenie poprzedniej karty serii ze zintegrowanym syntezatorem Wave-Table. Tabela próbek ma objętość 2 MB, co brzmi bardzo przyzwoicie. Na płycie są dwa interfejsy CD-ROM: Enhanced IDE albo Panasonic AT Bus. Do tego dochodzą trzy różne wejścia CD-AUDIO oraz wyprowadzenia wewnętrzne sygnałów z listwy, tj. Line In, Mic In, Line Out, Speaker Out. Znajdują one zastosowanie w przypadku, gdy chcemy kartę podłączyć do porządniejszego wzmacniacza (np. EA-PRO STEREO SOUND), ponieważ omijają wbudowany wzmacniacz 4 W i są mniej zaszumione.

Oprogramowanie do GSC-7000 jest kompletne, chociaż skromne. Użytkownik znajdzie tu odgrywarki pod DOS oraz Windows (firmy Voyetra). Na bonusowym kompakcie załączono tylko dwa programy: Music Mentor oraz Recording Session. O 650 MB „darmowego" software'u za taką cenę nie ma co marzyć.



GSC-8000

Nowy Gallant niewiele różni się od poprzednika. Na dyskietkach jest ulepszony uniwersalny program instalujący, zapewniający drivery dla całej rodziny kart Gallant. Instalator działa wszakże tylko pod Windows lub Windows'95. Jeśli nie korzystasz z okienek to będzie kłopot. Na pudełku widnieje napis, że karta jest zgodna z Windows'95. W praktyce sprowadza się to do osobnego instalatora i nowszych wersji driverów.

Architektura karty w zasadzie się nie zmieniła. Próbki intrumentów spakowano, dzięki czemu dało się je upchać w 1 MB ROM. Mniejsza pamięć próbek nie pogarsza w sposób rozróżnialny jakości brzmień instrumentów. Na płycie karty dodano także dodatkowe wyprowadzenie wewnętrzne złącza MIDI. O tym, że zmiany nie są rewolucyjne świadczy brak efektów typu Chorus i Reverb Wydaje się, że to jest naturalny następny krok na drodze ewolucji GSC.

Podsumowanie

Niepodważalnym atutem kart serii Gallant jest prosta instalacja oraz cena, o ok. połowę niższa od markowych produktów z syntezą Wave-Table. Tabele próbek są niezłe, co owocuje dobrym jakościowo dźwiękiem, z pewnością porównywalnym z AWE32, przez co Gallanty znakomicie nadają się do gier.

Jacek Marczewski

Dystrybutor:
Przedsiębiorstwo Handlowe "AB"
50-427 Wrocław
ul. Krakowska 82
tel: (0-71) 44 60 85
w Warszawie tel: (0-22) 48 00 93

Ceny:
SC7000 – 275 zł + VAT
SC8000 – 281 zł + VAT

W pudełku:
– karta SC7000 lub SC8000
– 2 dyski 3,5" instalacyjne
– 1 kompakt z oprogramowaniem dodatkowym
– 2 instrukcje obsługi

Wymagania sprzętowe:
– 3,5 MB miejsca na twardym dysku
– CD-ROM by korzystać z bonusowego oprogramowania

ZAMIEŃ

swój przestarzały komputer PC AT lub 386

W PRAWDZIWĄ „RAKIETĘ"

Wymieniając w nim płytę główną na najnowszą z procesorem Pentium 60 MHz, Pentium 120 MHz, AMD 586 133 MHz lub Cyrix 6x86 120 P+.

płyta główna z procesorem

cache 256kB • EIDE PCI Controller • PIO 3,4 • Multi I/O • 4xPCI, 3xISA • 4xSIMM

Pentium 60 Winstone 96	399 zł
AMD 586 133 Winstone 96	499 zł
Cyrix 6x86 120P+ Winstone 96	899 zł
Pentium 120 Winstone 96	1099 zł

Wymiana jest bardzo prosta, zwłaszcza że za darmo otrzymasz KASETĘ WIDEO z filmem demonstrującym w jaki sposób dokonać wymiany płyty głównej w swoim komputerze. Koszt jest bardzo niewielki, a efekty niesamowite. Twój komputer stanie się natychmiast jednym z najnowocześniejszych na świecie. Jeśli zdecydujesz się szybko, gwarantujemy natychmiastową wysyłkę po specjalnej promocyjnej cenie wraz z roczną gwarancją i instrukcją w postaci broszury oraz na kasecie wideo.

POLECAMY RÓWNIEŻ: pamięci SIMM, pamięci do kart graficznych, karty graficzne, twarde dyski, napędy CD-ROM oraz zestawy sieciowy i muzyczny.

Przedsiębiorstwo Wielobranżowe „KARAT" Sp. z o. o. prowadzi wyłącznie sprzedaż wysyłkową.

Do każdej przesyłki dołączamy **BEZPŁATNĄ KASETĘ WIDEO Z FILMEM DEMONSTRUJĄCYM** sposoby instalowania oferowanych urządzeń w komputerze.

Zamówienie na podzespoły należy, po wycięciu i wypełnieniu przesłać pocztą na adres:

Przedsiębiorstwo Wielobranżowe „KARAT" Sp. z o. o.
ul. Krakowska 2
33-100 Tarnów

Wycięte i wypełnione zamówienie można przefaksować na numer

fax 014 22 38 59

Płatne przy odbiorze.

ZAMAWIAM NASTĘPUJĄCE PODZESPOŁY:	cena + pomoc na	ilość szt.
płyta główna + procesor Pentium 60 MHz	399 zł	
płyta główna + procesor AMD 586 133 MHz	499 zł	
płyta główna + procesor Cyrix 6x86 120 P+	899 zł	
płyta główna + procesor Pentium 120 MHz	1099 zł	
pamięci SIMM 4 MB 32 bit 72 pin	159 zł	
pamięci SIMM 8 MB 32 bit 72 pin	359 zł	
pamięci SIMM 16 MB 32 bit 72 pin	759 zł	
Karta dźwiękowa 16 bit PnP + mikrofon + + głośniki + oprogramowanie dla Win 3.11 i Win'95	159 zł	
ZESTAW SIECIOWY dla 2 komputerów: 2 karty sieciowe + kabel sieciowy 4 m + akcesoria	299 zł	
Twardy dysk 1 GB	499 zł	
Twardy dysk 1,36 GB	599 zł	
Twardy dysk 2 GB	799 zł	
Napęd CD-ROM 4 x speed	169 zł	
Karta graficzna S3 764 PCI 1MB DRAM	159 zł	
Pamięci do kart graficznych 2x512 kB = 1 MB	99 zł	

Do ceny przesyłki doliczany jest koszt opakowania i wysyłki w wysokości 19 zł oraz podatek VAT.

Zamawiam podzespoły komputerowe, przy których zaznaczyłem ilość sztuk

Przesyłkę proszę wysłać na adres:

Nazwisko i imię:

ulica, nr domu:

kod poczt. i miejscowość:

Zapłacę przy odbiorze

data i podpis zamawiającego

[Wypełniają tylko firmy]

Rachunek uproszczony *) | Fakturę VAT *) proszę wystawić na:

Nazwa firmy:

ulica, nr domu:

kod poczt. i miejscowość:

numer NIP

w tym miejscu można przybi pieczątkę najłówkową firm

Upoważniam P.W. „KARAT" do wystawienia faktury VAT bez mojego podpisu

data i podpis osoby reprezentującej firmę

*) niepotrzebne skreślić

sprzedaż prowadzą również:

ATAPOL
ul. Sienkiewicza 1
85-037 Bydgoszcz
tel. (0-52) 45-67-36

KOMPAN
ul. Armii Krajowej 46
42-200 Częstochowa
tel. (0-34) 61-41-46

ARTICA
SALON KOMPUTEROWY
ul. Grunwaldzka 45
Gdańsk
tel. (0-58) 46-18-27

B.P. COMPUTERS
ul. Szkolna 8/2
40-006 Katowice
tel. (0-3) 153-73-23

BETA
ul. Pułaskiego 24/2
60-607 Poznań
tel. (0-61) 533-064

KOSMOGONIK
ul. Broniewskiego 13
08-110 Siedlce
tel./fax (0-25) 252-26

BIG
ul. Lotników 6
70-414 Szczecin
tel. (0-91) 33-58-65

GAMBIT
Pl. B. Głowackiego 20
39-400 Tarnobrzeg
tel./fax (0-15) 23-18-88

AVAX
Al. St. Zjednoczonych 65 paw. A2
04-028 Warszawa
tel./fax (0-22) 13-09-26

DIGITAL
Al. Jerozolimskie 2
00-375 Warszawa
tel. (0-22) 27-87-73

RED JACK's!
„CD-ROM Bunker"
przejście podziemne pod
ul. Emilii Plater, Warszawa
Dworzec Centralny paw. 7

STUDIO KOMPUTEROWE
W. Czajkowski
ul. Kłaczki 4/1, 51-151 Wrocław
tel./fax (0-71) 25-24-58

SDH FENIKS
Szewska 75 IVp. stoisko nr.1
50-053 Wrocław

TO MIEJSCE
CZEKA
NA TWÓJ
SKLEP!

ZAPRASZAMY DO OGLĄDANIA MAGAZYNU FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH "ESCAPE" W TV POLONIA1 W KAŻDY CZWARTEK O 21^{50} (POWTÓRZENIE: NIEDZIELA GODZ. 10^{45}). STARTUJEMY 20 CZERWCA

CD PROJEKT

Biuro handlowe:
ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa
tel. (0-22) 25-07-03,25-82-02,
25-71-51
Czynne: poniedziałek – piątek $9^{00} – 17^{00}$

Sklep firmowy:
ul. Indyjska 25a, 03-957 Warszawa
tel. (0-22) 672-80-18, fax (0-22) 672-50-80
Czynne: poniedziałek – piątek w godz. $9^{00} – 20^{00}$
Sobota-Niedziela w godz. $10^{00} – 16^{00}$

fragment naszej oferty

GRY:		
5 ft. Ten Pak # 3	10xCD	146
5 ft. Ten Pak # 4	10xCD	146
Battles inTime	pol. instr.	95
Conquest of the New World	pol. instr.	149
Descent 2	pol. instr.	149
Dr. Drago's Madcap Chase	pol. instr.	129
Frankenstein	pol. instr.	159
Game Gun + Crime Patrol	pol. instr.	189
MegaPak vol. 3	12xCD	149
MegaPak vol. 4	11xCD	139
MegaPak vol. 5	10xCD pol. instr.	157
Mega Tri Pak	3xCD	65
Mortal Kombat 3	pol. instr.	179
NBA Jam	pol. instr.	133
Nowy Teenagent		69
Stonekeep	pol. instr.	139
Titan's Legacy	2xCD	95
Warcraft 2	pol. instr.	145
WWF Wrestlemania	pol. instr.	119
PROGRAMY UŻYTKOWE i EDUKACYJNE		
American Concise Encyclopedia		99
DK: AMA Family Medical Guide		199
DK: American Heritage Children Dict.		119
DK: Encyclopedia of Nature		159
DK: Encyclopedia of Science		159
DK: History of the World		159
DK: Incredible Stowaway		119
DK: My First Incredible Dictionary		119
DK: P.B. Bear's Birthday Party		119
DK: The Ultimate Human Body		159
DK: The Way Things Work		159
DK: Ultimate Sex Guide		159
DK: Virtual Bird		119
DK: Virtual Cat		119
DK: World Reference Atlas		199
Euro Plus+ Pro. Pack		429
Euro Plus+ Business English		215
History through Art: Ancient Rome		59
History through Art: Renaissance		59
History through Art: Baroque		59
History through Art: Enlightenment		59
History through Art: Romanticism		59
History through Art: Pre-Modern Era		59
History through Art: XX Century		59
MS Cinemania '96		155
Mapy: Świat, Europa, Polska, Niemcy		99

oraz wiele innych ciekawych programów

ceny w nowych złotych, zawierają VAT

Informacje dla odbiorców hurtowych:

- proponujemy nowy atrakcyjny system rabatów (Uwaga mali odbiorcy! – najkorzystniejsze warunki na rynku)
- ponad 100 tytułów w ofercie
- gwarantujemy ciągłość dostaw
- sprzedajemy produkty wysokiej jakości
- zapewniamy stabilne, niskie ceny
- działamy na najniższych marżach handlowych
- sprowadzane przez nas nowości oferujemy po przystępnych cenach

Zapraszamy do współpracy

CD Projekt sklep firmowy

Kilka powodów, dla których warto odwiedzić nasz sklep firmowy:

0. Już w sprzedaży Sony PlayStation a także gry na tę super konsolę.
1. Możesz u nas obejrzeć każdy sprzedawany przez nas produkt.
2. Doradzimy, oraz pomożemy wybrać odpowiednie programy.
3. Nasze ceny należą do najniższych w kraju.
4. Pomimo, iż nie znajdujemy się w centrum, to dojeżdża się do nas bardzo łatwo i szybko (zarówno autobusem jak i samochodem).
5. Dzięki nam będziesz miał kontakt z nowościami z całego świata.

...już jest!
...Bad Mojo 119
...Destruction Derby 119
...WipeOut 119
...Chronicles of the Sword (2xCD) 129
...Warcraft 2: Beyond the Dark Portal Exp.Disk 79

...wkrótce...
...D (2xCD) ...Settlers 2
...Rise 2 The Resurrection
...Batman Forever

Wyłączny dystrybutor
PSYGNOSIS Acclaim American Laser Games QOP BLIZZARD Blue Byte Interplay

Autoryzowany dystrybutor
G interactive DK Dorling Kindersley

MASZ DOSYĆ... ?

- nieustannego chodzenia po sklepach
- tłoku na giełdzie
- wypytywania sprzedawców

Napisz do nas ! ! !

INCEPTO

Prowadzimy
sprzedaż wysyłkową
gier PC CD-ROM

- super atrakcyjne ceny
- szybka dostawa
- zniżki dla stałych klientów

Lubisz wygodę? Nie zwlekaj !
Jeszcze dziś zamów bezpłatny katalog !
NIE ROZCZARUJESZ SIĘ ! Nasz adres:

Przedsiębiorstwo Prywatne "INCEPTO"
skr. poczt. 1745 40-874 KATOWICE

Dyżur telefoniczny od poniedziałku
do piątku w godz. 14 ^{00}- 16 ^{00}
tel. (032) 154-28-87

Może masz daleko do sklepu z grami
ale na pewno blisko do poczty !

H.C. MULTISERWIS

ul. Stroma 43a 01-100 Warszawa
tel. ***(0-22) 36-88-11*** pon.-pt. 10-18

- ***wykonujemy modernizacje***
- przy rozliczeniach skupujemy używane podzespoły
- sprzedajemy nowe komputery
  486 i PENTIUM
  (2 lata gwarancji)
- sprzedajemy najnowsze monitory firm DAEWOO, CTX od 14" do 20"
  (skupujemy używane monitory)
- posiadamy drukarki firm *HEWLETT PACKARD* oraz *EPSON*,
  a także CD-RECORDERY
- SONY PLAYSTATION I CD-32 to nasza specjalność
- oferujemy komputery AMIGA od 450 zł oraz części zamienne
- prowadzimy sprzedaż wysyłkową
- *skupujemy używane monitory PHILIPS 8833 II*
- sprzedajemy nowe oraz skupujemy używane gry na PLAYSTATION

CHCESZ WIEDZIEĆ WIĘCEJ-ZADZWOŃ LUB NAPISZ !!!

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

SAGITA
02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24

Znowu niższe ceny!

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry

ZAMÓWIENIE

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY

(imię i nazwisko) (dokładny adres – z kodem) (podpis rodzica)

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

AMIGA

	zł, gr
☐ 3D POOL	9.76
☐ ACTION FIGHTER	9.76
☐ ALFABET ŚMIERCI A500	39.00
☐ ALFABET ŚMIERCI A1200	39.00
☐ ALIEN BREED 3D A1200	98.60
☐ ALIEN TARGET	29.60
☐ ALL TERRAIN RACING	71.00
☐ AMERICAN POKER	9.50
☐ APIDYA	28.00
☐ ARNIE	14.00
☐ ARNIE 2	19.60
☐ ATLANTYDA	17.00
☐ BANSHEE A1200	46.00
☐ BARBARIAN	9.76
☐ BATTLESTORM	19.00
☐ BIONIC COMMANDO	9.76
☐ BLASTEROIDS	9.76
☐ BODY BLGAL A1200	79.50
☐ BOOT	11.50
☐ BRAIN FODDER	30.50
☐ BRUTAL FOOTBALL A500	29.50
☐ BRUTAL FOOTBALL A1200	29.50
☐ BUDOKAN	19.30
☐ BUNNY BRICKS	19.00
☐ BURNTIME	39.50
☐ CADAVER	24.40
☐ CALIFORNIA GAMES 2	9.76
☐ CAMPAIGH 2	67.00
☐ CARNAGE A500	14.00
☐ CARRIER COMMAND	9.76
☐ CHOPIN BACH	12.80
☐ CLASSIC BOARD GAMES	18.30
☐ CO DO GROSZA	25.00
☐ COALA	67.00
☐ COLONEL'S BEQUEST	24.40
☐ CRAZY CARS 2	19.00
☐ CRUISE FOR A CORPSE	24.40
☐ CRYSTAL DRAGON	36.60
☐ CRYSTALS OF ARBOREA	24.00
☐ CYBER KICK	14.00
☐ CYBERFORCE	29.50
☐ CYTADELA	39.00
☐ DAN WILDER	21.00
☐ DANGEROUS STREETS	28.00
☐ DAWN PATROL	61.00
☐ DEMON BLUE	14.60
☐ DESERT STRIKE	24.40
☐ DOMAN-GRZECHY ARDANA	32.00
☐ DRACULA	18.30
☐ DRAGONSTONE	39.00
☐ DREAMWEB A500	46.80
☐ DREAMWEB A1200	46.80
☐ DUNE 2	54.00
☐ DUNGEON MASTER	18.30
☐ D-MOTION	9.76
☐ EKSPERYMENT DELFIN	34.00
☐ EPIC	24.00
☐ ESKADRA	23.60
☐ EXILE	48.60
☐ F-1 TORNADO A500	14.00
☐ F-19 STEALTH FIGHTER	16.30
☐ F-29 RETALIATOR	39.00
☐ FEARS A1200	56.00
☐ FIRST SAMURAI	28.00
☐ FIST FIGHTER	14.00
☐ FLIGHT OF AMAZON QUEEN	61.00
☐ FOOTBALL GLORY A500	39.00
☐ FOOTBALL GLORY A1200	42.00
☐ FOREST DUMB	21.00
☐ FRANKENSTEIN A500	14.00
☐ FRANKO-THE CRAZY REVENGE	23.50
☐ FURRY OF THE FURRIES	52.40
☐ FUTURE WARS	24.40
☐ GAMEPACK 4	54.00
☐ GEAR WORKS	14.60
☐ GENESIA	52.40
☐ GIEŁDA ŚWIATOWA	19.50
☐ GLOOM A1200	56.00
☐ GLOOM DE LUXE	61.00
☐ HEIMDALL 2 A500	47.00
☐ HEIMDALL 2 A1200	47.00
☐ HIGH SEAS TRAD. A1200	51.20
☐ HIPERSA. AN-POL-POL-AN A500+,600	21.90
☐ HIRED GUNS	46.30
☐ HOKEJ NA LODZIE	14.60
☐ HOVERSPRINT	14.60
☐ HOYLE BOOK OF GAM. V1	18.30
☐ HOYLE BOOK OF GAM. V2	18.30
☐ HOYLE BOOK OF GAM. V3	18.30
☐ HUMANS 2	30.50
☐ IMPOSSIBLE MISSION 2	9.76
☐ INDIANA JONES ACTION	9.76
☐ INFERIOR	19.52
☐ INNOCENT UNTIL CAUGHT	32.90
☐ INTERCALARIS	39.00
☐ INTERNATIONAL SOCCER	19.90
☐ INTERNATIONAL TENNIS A500	14.00
☐ ISHAR 2 A500+, 600	37.00
☐ ISHAR 3 A500+, 600	41.00
☐ JAGUAR XJ220	24.00
☐ JAMES POND 3 A1200	36.00
☐ JAHOSIK	11.50
☐ JURAJSKI SEN	21.00
☐ JURASSIC PARK	54.00
☐ K-240	36.60
☐ KAJKO I KOKOSZ	37.00
☐ KARCIARZ	15.60
☐ KING'S QUEST 1	30.50
☐ KING'S TABLE	36.60
☐ KINGMAKER	24.50
☐ KINGPIN	30.50
☐ KNIGHTS OF THE SKY	24.00
☐ KRETACZ	14.00
☐ KUPIEC	29.50
☐ KWIK SNAX	14.00
☐ LAMBORGHINI	39.00
☐ LAST SOLDIER	14.00
☐ LAZARUS	28.50
☐ LEGENDS OF VALOUR	24.40
☐ LEGION	40.00
☐ LIGA POLSKA MANAGER	23.60
☐ LIGA POLSKA MANAGER'96	37.00
☐ LINKS - GOLF	18.30
☐ LOST IN MINE	24.40
☐ ŁOWCA GŁÓW	19.90
☐ MAGICZNA KSIĘGA	24.00
☐ MALOWANKI	12.80
☐ MANHUNTER 2 SAN FRISCO	24.40
☐ MEAN ARENAS	21.90
☐ MEGA BLAST	19.90
☐ MENTOR	35.00
☐ METAL KOMBAT	30.90
☐ MIECZE VALDGIRA 2	12.00
☐ MISJA HAROLDA	42.70
☐ MISTRZ POLSKI'96	39.00
☐ MONSTER A1200	19.90
☐ MORPH A1200	39.00
☐ MORTAL WEAPON	16.00
☐ MR TOMATO	23.60
☐ NOWAPAMIĘT	36.00
☐ ODYSSEY	47.00
☐ OKRĘTY	14.00
☐ OPERATION HARRIER	9.76
☐ OPERATION STEALTH	24.40
☐ OSCAR A500	25.60
☐ OSCAR A1200	28.00
☐ OVERKILL A1200	24.40
☐ PECHOWY PREZENT	29.50
☐ PINBALL ILLUSIONS A1200	54.00
☐ PINOMANIA	9.50
☐ PISARZ 3.0	48.80
☐ POLE WALKI	21.00
☐ POLTERGEIST	26.00
☐ PRAWO KRWI A500	35.00
☐ PRAWO KRWI A1200	33.00
☐ PRO TENNIS TOUR 2	29.00
☐ PROJECT BAT HELMELD	26.00
☐ PROJECT X	30.50
☐ RAJD PRZEZ POLSKĘ	29.00
☐ RALLOH A500+, 600,1200	42.00
☐ RICK DANGEROUS 1	9.76
☐ RICK DANGEROUS 2	9.76
☐ RISKY WOODS	18.30
☐ ROAD RASH	18.30
☐ ROADKILL A1200	32.90
☐ ROBINS. REQ.A500+,600	52.00
☐ ROBINSON'S REQ. A1200	59.00
☐ ROBOCOD	9.76
☐ ROCKSTAR	39.00
☐ ROOSTER	14.00
☐ ROOSTER 2	18.00
☐ SABRE TEAM A500	36.00
☐ SABRE TEAM A1200	40.00
☐ SAPER	14.00
☐ SEEK AND DESTROY	26.00
☐ SFN	23.60
☐ SENSIBLE WORLD OF SOCCER	76.00
☐ SHADOW FIGHTER	46.00
☐ SINK OR SWIM	19.90
☐ SKARB TEMPLARIUSZY	23.60
☐ SKAUT KWATERMISTRZ	23.60
☐ SKELETON KREW A1200	39.50
☐ SKI SIMULATOR	9.76
☐ SKY HIGH STUNTMAN	9.50
☐ SOCCER KID A500	41.00
☐ SOCCER KID A1200	47.00
☐ SOCCER STARS '96	67.00
☐ SOCCER SUP. A500+,600	59.78
☐ SOCCER SUPERST. A1200	59.78
☐ SPACE QUEST 1	30.50
☐ SPEEDWAY MANAGER 2	22.00
☐ SPERIS LEGACY A1200	89.00
☐ ŚRUBOKRĘCIK	21.90
☐ STARBLACE	24.00
☐ STORM MASTER	29.00
☐ STREET FIGHTER	9.76
☐ STREET HASSLE	9.50
☐ STUNT CAR RACER	9.76
☐ SUMMER CAMP	14.60
☐ SUPERSTARDUST A1200	59.78
☐ SUPER TAEKWONDO MASTER	37.00
☐ SUPER TENNIS CHAMPS	48.00
☐ SUPERSKIDM. A+A1200	39.50
☐ SURF NINJAS A1200	28.00
☐ TAEKWONDO MASTER A1200	27.00
☐ TAG TEAM WRESTLING A500	14.00
☐ TEO	15.85
☐ THE GAMES	24.00
☐ TITANIC BLINKY	14.00
☐ TORNADO A500	48.80
☐ TORNADO A1200	48.80
☐ TOTAL CARNAGE A1200	21.90
☐ TRAPS & TREASURES	29.50
☐ TROLLS A500	23.10
☐ TROLLS A1200	25.60
☐ TRUCK RACING	14.00
☐ UBIK A1200	20.00
☐ UNIVERSE	47.00
☐ URIDIUM 2 A+A1200	26.00
☐ UTOPIA	30.50
☐ VABANK	14.00
☐ VICKY	14.00
☐ VITAL LIGHT	29.50
☐ WHIZZ A500	24.40
☐ WHIZZ A1200	24.40
☐ WILD WEST	14.00
☐ WINTER SUPERSPORTS	23.10
☐ WISIELEC	19.50
☐ WIZKID	24.00
☐ WOLFCHILD	19.00
☐ WORLD CUP YEAR 94	76.80
☐ WORLD RUGBY MANAGER	14.00
☐ WORLDS OF LEGEND	24.40
☐ WORMS	96.00
☐ XENON 2	9.76
☐ XTREME RACING A1200	59.00
☐ ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ	26.50
☐ ZAKLĘTA WYSPA	24.40
☐ ZERWOLF	48.80
☐ ZOMBIE	14.00
☐ ZOOL	36.60
☐ ZOOL 2 A1200	46.36

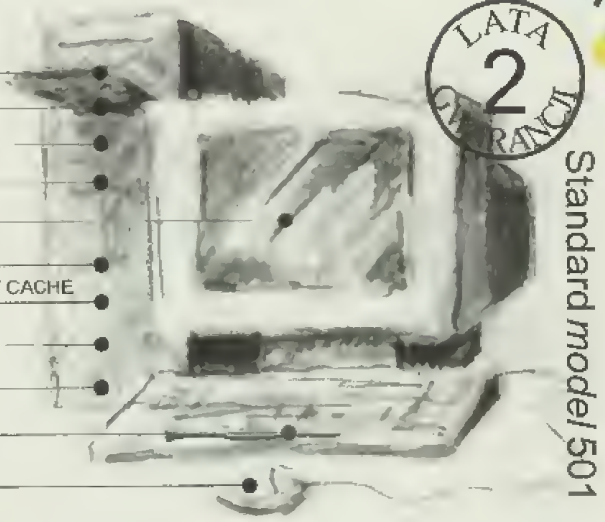
CD32

	zł, gr
☐ ALFRED CHICKEN	24.00
☐ ALIEN BREED 3D	98.80
☐ ALL TERRAIN RACING	59.70
☐ ARCADE POOL	51.00
☐ BIG 6	61.00
☐ CHAOS ENGINE	36.60
☐ DANGEROUS STREETS	45.00
☐ DRAGON-STONE	39.00
☐ DZWIĘKI I MODUŁY	49.50
☐ FIRE & ICE	36.60
☐ FLY HARDER	39.00
☐ GLOOM	71.00
☐ GUARDIAN	42.70
☐ KID CHAOS	39.00
☐ KINGPIN	42.70
☐ OVERKILL + LUNAR-C	24.40
☐ PINBALL ILLUSIONS	59.00
☐ PREMIERE	36.00
☐ QUICK	46.30
☐ ROADKILL	50.00
☐ SENSIBLE SOCCER	42.70
☐ SKELETON KREW	39.00
☐ SOCCER SUPERSTARS	57.00
☐ SPERIS LEGACY	96.80
☐ SUMMER OLYMPIX	45.60
☐ SUPER STARDUST	79.80
☐ SURF NINJAS	46.00
☐ TROLLS	45.60
☐ ULTIMATE BODY BL.+F.ROLX	47.00
☐ UNIVERSE	39.00
☐ VITAL LIGHT	24.00
☐ WHIZZ	48.80
☐ WORMS	110.00
☐ ZOOL	39.00

Action
SAPIEŻYŃSKA 8
00-215 WARSZAWA
tel./fax 635-08-17

CD PROJEKT DYSTRYBUTOR

KONSOLA SONY PLAYSTATION CENA 1390 zł



- CD ROM 4 x SPEED TOSHIBA
- OBUDOWA MINI TOWER LUX
- SVGA SPEA VEGA V-7
- PENTIUM 75 MHz
- MONITOR DAEWOO LR NI
- SOUND BLASTER 16 PLUG&PLAY
- PŁYTA SOYO TRITON 2 256 PIPELINE BURST CACHE
- 8 MB EDO RAM
- HDD 850 MB CAVIAR
- KLAWIATURA BTC WIN'95
- MYSZ DEXXA

2 LATA GWARANCJI

Standard model 501

Komputery Pentium już od 3166 zł

Cena zestawu bez CD ROM i karty muzycznej

Producent: Action

Biuro handlowe: Sapieżyńska 8 00-215 Warszawa tel./fax 635-08-17 bbs 641-45-60 E-mail: action@ikp.atm.com.pl

Oddziały:

Kraków: Wadowicka 10 tel./fax. (012) 66-69-40
Wrocław ul. Pretficzna 4/1 tel./fax (0-71) 61-07-79

ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY DEALERÓW

Komputery **Action** dostępne są również w firmach:

ZDEMAR PIŁSUDSKIEGO 41 **PUŁAWY** TEL. (081) 86-34-02 ASTEC SOFT MATUSZEWSKIEGO 38 **ŚREM** TEL. (06-67) 39-970
ARBA WŁADYSŁAWA IV 9 **SŁUPSK** TEL. (059) 435-577 w.46 ROMIX OLSZTYŃSKA 11B **GIŻYCKO** TEL. (0-678) 22-74

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

SAGITA
02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24

Superokazja, Superceny CD-ROM'ów

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry

ZAMÓWIENIE

(imię i nazwisko) (dokładny adres – z kodem) (podpis rodzica)

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

PC 3.5"

	zł, gr
☐ 3TLOGIC GAMES	25.00
☐ 7 DNI 7 NOCY	39.00
☐ ACTION FIGHTER	9.76
☐ ARNIE 2	23.60
☐ BASTION	49.00
☐ BATTLE ISLE	28.00
☐ BIONIC COMMANDO	9.76
☐ BLADE OF DESTINY	40.80
☐ BODY SLAM WRESTLING	23.60
☐ BRUTAL FOOTBALL	29.50
☐ BUDOKAN	18.30
☐ BURNTIME	36.50
☐ BUZZ ALDRIN'S RACE	48.50
☐ CAR & DRIVER	30.50
☐ CARRIER COMMAND	9.76
☐ CRAZY CARS 2	19.00
☐ DANGEROUS STREETS	28.00
☐ DEMON ISLE	14.60
☐ DRACULA	18.30
☐ DUNE 2	54.00
☐ DUNGEON MASTER	24.40
☐ EPIC	27.00
☐ EPIC PINBALL 3	30.50
☐ EVASIVE ACTION	39.00
☐ F-19 STEALTH FIGHTER	16.00
☐ F-29 RETALIATOR	39.00
☐ FIRST SAMURAI	28.60
☐ FLIGHT OF AMAZON QUEEN	72.00
☐ FRANKENSTEIN	36.30
☐ FURY OF THE FURRIES	52.40
☐ GENESIA	50.00
☐ GUILTY	48.00
☐ HANNIBAL PL	39.00
☐ HARPOON 2	48.00
☐ HEIMDALL 2	47.00
☐ HIRED GUNS	36.60
☐ IMPERIUM GALACTICA	19.50
☐ INDIANA JONES ACTION	9.76
☐ INNOCENT UNTIL CAUGHT	46.30
☐ INTERNATIONAL ATHLETICS	14.00
☐ INTERNATIONAL SOCCER	23.60
☐ INTERNATIONAL TENNIS	14.00
☐ ISHAR 2	37.00
☐ ISHAR 3	44.00
☐ JANOSIK	11.00
☐ JAZZ JACK RABBIT	36.00
☐ JAZZ JACK RABBIT 2	36.00
☐ JUNGLE STRIKE	48.80
☐ JURASSIC PARK	54.00
☐ KA-50 HOKUM	48.00
☐ KAJKO I KOKOSZ	45.00
☐ KING'S QUEST 1	30.50
☐ KING'S TABLE	36.60
☐ KINGMAKER	40.00
☐ KLIK & PLAY	84.00
☐ KOSMOS	35.00
☐ LAMBORGHINI	39.00
☐ LANDS OF LORE	48.80
☐ LEISURE SUIT LARRY 6	48.80
☐ LIGA POLSKA MANAGER'95	37.00
☐ LORDS OF THE REALM	61.00
☐ LOW BLOW	29.50
☐ MANAGER PIŁKARSKI	23.60
☐ MAPA ŚWIATA V.1.2 WIN	48.80
☐ MEGA BLAST	23.50
☐ MEGA-LO-MANIA	28.00
☐ MICROPROSE SOCCER	9.76
☐ MIDNIGHT PUZZLE	35.30
☐ MILIARD	24.40
☐ NOMAD	48.80
☐ ONE MUST FALL 2097	58.50
☐ OPERATION COMBAT 2	23.50
☐ OPERATION HARRIER	5.76
☐ OPERATION STEALTH	24.40
☐ PIOTRKÓW 1939	47.00
☐ POLANIE	55.00
☐ POLICE QUEST 1	30.50
☐ PRAWO KRWI	35.00
☐ QUARANTINE	48.80
☐ QUEST FOR GLORY 1	30.50
☐ RALLY CHAMPIONSHIPS	34.70
☐ RAMON'S SPELL	30.50
☐ RETRIBUTION	56.10
☐ RETURN OF THE PHANTOM	48.80
☐ RICK DANGEROUS 1	9.76
☐ RICK DANGEROUS 2	9.76
☐ RISKY WOODS	18.30
☐ ROBBO	28.00
☐ ROBINSON'S REQUIEM	56.00
☐ ROBOCOD	9.76
☐ ROOSTER	29.50
☐ SABRE TEAM	39.50
☐ SCOTTISH OPEN	57.00
☐ SKAUT KWATERMASTER	35.00
☐ SOLTYS	34.00
☐ SOCCER KID	45.00
☐ SPACE QUEST 1	30.50
☐ SPEEDWAY MANAGER 96	40.00
☐ SPY MASTER	23.50
☐ STAI OWE NERWY	35.30
☐ STAR CRUSADER	48.80
☐ STARBLADE	24.00
☐ STORM MASTER	29.00
☐ STUNT CAR RACER	9.76
☐ SURF NINJAS	28.00
☐ SYSTEMY LOTKA	12.20
☐ TAJEMNICA STATUETKI	24.40
☐ TEENAGENT	47.00
☐ TESSERAE	36.60
☐ TFX	115.00
☐ THE GAMES	24.00
☐ TOM AND THE GHOST	28.00
☐ TRANSPORT TYCOON	48.00
☐ TYRIAN	36.00
☐ ULTIMATE SOCCER MANAGER	78.30
☐ UNCOVER IT	23.50
☐ UNIVERSE	47.00
☐ VALHALLA	34.60
☐ VINYL ROGNI Z MARSA	29.00
☐ VIRTUOSO	36.60
☐ WALLS OF ROME	30.50
☐ WINTER SUPERSPORTS	23.10
☐ WORLD CUP YEAR 94	69.00
☐ X-COM:TERROR Z GLEB PL	84.00
☐ XENON 2	9.76
☐ ZOOL	36.60
☐ ZOOL 2	46.30

PC CD-ROM

	zł, gr
☐ 1942 PACIFIC AIR WAR	79.00
☐ 1944 ACROSS THE RHINE	127.00
☐ AA NETWORKS	119.00
☐ ABUSE	127.00
☐ ACES OF THE DEEP	64.00
☐ ACTION SOCCER	72.00
☐ ACTUA SOCCER	112.00
☐ ALIEN ODYSSEY	128.00
☐ ALIENS	138.00
☐ ALLIED GENERAL	134.00
☐ ALONE IN THE DARK 1	43.00
☐ ALONE IN THE DARK 2	73.00
☐ ALONE IN THE DARK 3	92.00
☐ ALONE IN THE DARK TRILOGY	175.00
☐ ANGEL DEVOID	132.00
☐ ANVIL OF DAWN	137.00
☐ APACHE LONGBOW	119.00
☐ ASTERIX-CAESAR'S CHALL	130.00
☐ ATF	134.00
☐ BAD DAY ON THE MIDWAY	129.00
☐ BAD MOJO	119.00
☐ BASTION + KARZER	48.00
☐ BITMAP COMPILATION	48.80
☐ BLOODWINGS	28.20
☐ BRETT HULL HOCKEY'95	48.80
☐ BUREAU 13	48.80
☐ CAESAR 2	121.00
☐ CAPITALISM	116.00
☐ CHAOS ENGINE	48.80
☐ CHRONOMASTER	145.00
☐ CIVILIZATION 2	117.00
☐ COMBAT AIR PATROL	67.00
☐ COMMAND & CONQUER	138.00
☐ CONQUEST OF THE NEW WORLD	133.00
☐ CRUSADER - NO REMORSE	127.00
☐ CYBERMAGE	127.00
☐ DAGGER'S RAGE	100.00
☐ DAWN PATROL	79.20
☐ DESCENT 2	139.00
☐ DOGZ-YOUR COMPUTER PET	55.50
☐ DRUID	141.00
☐ DUKE NUKEM 3D	118.00
☐ ENCORE	36.00
☐ EUROFIGHTER 2000-TFX 2	167.00
☐ EXPECT-NO MERCY	153.00
☐ EXTREME PINBALL	37.60
☐ F-14 FLEET DEFENDER GOLD	103.00
☐ FADE TO BLACK	78.50
☐ FANTASY GENERAL	138.00
☐ FIFA SOCCER	48.80
☐ FOOTBALL LIMITED	158.00
☐ FRONTIER-FIRST ENCOUNTERS	105.00
☐ GABRIEL KNIGHT 2	151.00
☐ GAME GUN+CRIME PATROL	180.00
☐ GENIUS	167.00
☐ GREAT NAVAL BATTLES 4	161.00
☐ GUILTY	43.00
☐ HEROES OF MIGHT & MAGIC	146.00
☐ HI-OCTANE	44.00
☐ HIGH SEAS TRADER	73.00
☐ INCA COLLECTION 1+II	69.80
☐ INFERNO	95.00
☐ INFERNO-SPECIAL EDITION	115.00
☐ JOHNNY BAZOOKATONE	105.00
☐ KING'S TABLE	36.60
☐ KINGDOM - THE FAR REACHES	139.00
☐ KINGDOM O'MAGIC	158.00
☐ KOLEKCJA SPORT	103.00
☐ LION	139.00
☐ MACHIAVELLI-KSIĄŻĘ PL	78.50
☐ MAGIC CARPET 2	78.50
☐ MECHWARRIOR 2	129.00
☐ MEGAPACK 5	150.00
☐ MEGARACE	23.00
☐ MEGATRIPACK V.3	61.00
☐ MICHAEL JORDAN	48.80
☐ MILLENIA	93.00
☐ MORTAL KOMBAT 3	169.00
☐ NAPOLEON	98.00
☐ NAVY STRIKE	104.00
☐ NBA LIVE '96	120.00
☐ NEED FOR SPEED	127.00
☐ NHL HOCKEY 95	48.00
☐ NOWY TEENAGENT	62.00
☐ OFFENSIVE	135.00
☐ PINBALL 3D-VCR	79.30
☐ PINBALL ILLUSIONS	77.00
☐ PITFALL THE MAYAN ADV.	112.00
☐ PREMIER MANAGER 3 DE LUXE	109.00
☐ PRIMAL RAGE	69.50
☐ PRISONER OF ICE	119.00
☐ PRIVATEER	48.00
☐ PRO PINBALL THE WEB	94.00
☐ PSYCHIC DETECTIVE	127.00
☐ PYROTECHNICA	56.00
☐ RAMENPROJECT	144.00
☐ RED GHOST	103.00
☐ RETHRIBUTION	56.00
☐ RIDDLE OF MASTER LU	138.00
☐ ROAD WARRIOR	105.00
☐ SEA LEGENDS	146.00
☐ SEAL TEAM	48.80
☐ SENSIBLE SOCCER-EURO.CHAMP	139.00
☐ SHELL SHOCK	112.00
☐ SHIVERS	127.00
☐ SHOCK WAVE	78.50
☐ SILENT HUNTER	165.00
☐ SLIPSTREAM 5000	82.00
☐ SOCCER STARS'96	161.00
☐ SPACE BUGS	134.00
☐ SPACE OLS-ROGER WILCO	69.80
☐ SPEED HASTE	134.00
☐ STAR CRUSADER	48.80
☐ STONEKEEP	132.00
☐ STRIP POKER PRO	129.00
☐ SUPER MEMO 7.5 PL MULTI	161.00
☐ SYNDICATE PLUS	48.80
☐ TERWAR	138.00
☐ TERMINAL VELOCITY	55.00
☐ TFX	115.00
☐ THE DARK EYE	123.00
☐ THE DIG	145.00
☐ THE LAST DYNASTY	87.20
☐ THEXDER	79.00
☐ THIS MEANS WAR	127.00
☐ THUNDERHAWK 2	150.00
☐ THUNDERSCAPE	143.00
☐ TOP GUN	132.00
☐ TORIN'S PASSAGE	127.00
☐ TOTAL DISTORTION	146.00
☐ TOUCHE: ADV.OF 5TH MUSKETEER	98.00
☐ ULTIMATE BODY BLOWS	69.50
☐ ULTIMATE SOCCER MANAGER	89.00
☐ UNIVERSE	47.00
☐ VIRTUAL CHESS WIN	129.00
☐ VIRTUAL CHESS WIN'95	136.00
☐ WALLS OF ROME	30.50
☐ WARCRAFT 2	138.00
☐ WARHAMMER	157.00
☐ WAYNE GRETZKY & NHLPA STARS	130.00
☐ WING COMMANDER 2	48.80
☐ WING COMMANDER 4	167.00
☐ WINGS OF GLORY	48.80
☐ WITCHAVEN	138.00
☐ WOI FRACK	48.80
☐ WORLD CUP YEAR'94 (ANG/FRY)	91.00
☐ WORLD RALLY FEVER	123.00
☐ WORMS REINFORCEMENTS	57.00
☐ ZEPHYR	65.40

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10
tel. (0-22) 25-81-71

Wysyłka to nasza specjalność

Kupując u nas zyskujesz potrójnie:

– Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu

– Program otrzymujesz najpóźniej w **5 dni** od złożenia zamówienia.

– Kupujesz najtaniej!

Porównaj nasze ceny z konkurencją, oto fragment naszej oferty:

Megapak 5	129,-
Top Gun (2xCD)	136,-
Descent 2	137,-
NBA Live 96	121,-
Civilization 2	121,-
Gabriel Knight 2 (6xCD)	159,-
Conquest of the New World	137,-

OFERTA MIESIĄCA

MegaTriPak + Megarace	65,-
Cybermag + Microcosm	79,-

Już w sprzedaży po najniższej cenie w kraju:

DUKE NUKEM 3D 119,-

Aby dowiedzieć się o najnowszych programach sprzedawanych przez naszą firmę – sprawdź stronę nr 397 w Telegazecie

Zadzwoń lub napisz i zamów naszą pełną ofertę.
To nic nie kosztuje!

programy w wersji PC CD-ROM
cena zawiera podatek VAT
płatność przy odbiorze przesyłki

Prowadzimy wyłącznie sprzedaż detaliczną, wysyłkową.

Sprzedaż Wysyłkowa Gier Komputerowych TOMsoft

ul. Krzywe 4
05-077 Wesoła k/Warszawy
tel/fax (0-22)7731982
tel (0-902)97165

Termin realizacji: TYLKO 5 DNI !!!

OKAZJA ! Czynne 7 dni w tygodniu Niskie Ceny

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

IBM PC	Ceny w zł
Bastion	49,00
Body Slamwrestling	24,00
Dune II	**53,00**
High Seas Trader	56,00
Ishar III	**44,00**
Kajko i Kokosz	48,00
Klik and Play PL	84,00
Liga Polska Manager '95	**37,00**
Pinball Illusion	68,00
Pokanie	**53,00**
Prawo Krwi	**35,00**
Skaut Kwatermaster	35,00
Speedway Manager '96	**40,00**
Ufo: Enemy Unknow	47,00
Worms	**110,00**

IBM PC-CD ROM	
Acces of the Deep	65,00
Alone in the Dark Trilogy (I,II,III)	168,00
Angel Devoid	133,00
Anvil of Dawn	**138,00**
Caesar II	**127,00**
Chronomaster	145,00
Command & Conquer - scenariusze	**tel.**
Concueror A.D. 1086	**127,00**
Conquest of the New World	**142,00**
Crusader No Remorse	127,00
Cybermage	127,00
Cywilizacja II	**127,00**
Descent II	**142,00**
Duke Nukem 3D	**127,00**
Euro Fighter 2000	**181,00**
Fantasy General	**139,00**
Fifa Soccer '96	127,00
Foitball Limited	163,00
Gabriel Nights II	**168,00**
Grand Prix Manager	127,00
Grand Prix 2 Formuła 1	**tel.**
Heros of Might and Magic	**151,00**
Hi-Octane	30,00
Johny Bazookatone	**113,00**
Knight's Chase (Time Gate)	130,00
Kolekcja "Sport" (Fifa,Grand Prix,GPA Golf)	103,00
Mc Kenzie (6CD)	121,00
Mortal Kombat III	171,00
NBA Live '96	**127,00**
Need for Speed (wznowienie sprzedaży)	**127,00**
Offensive	**129,00**
Phantasmagoria (7CD)	157,00
Psychic Delective	**127,00**
Rebel Assault II	181,00
Screamer	**127,00**
Sea Legends	151,00
Sensible World of Soccer	122,00
Shelf Shock	**112,00**
Shivers	127,00
Silent Hunter	**167,00**
Soccer Stars '96	102,00
Steel Panthers	142,00
Stonekeep	**133,00**
Swat- Police Quest V	**139,00**
Tekwar ("William Shatner's")	140,00
The Dig	150,00
This Means War	**127,00**
Top Gun	**139,00**
Tonn's Pasage	127,00
Touche-Adventures of D-5th Musceteres	**98,00**
Warchammer	**157,00**
Warcraft II	136,00
Wayne Gretzky	**131,00**
Wing Commander IV	**181,00**
Winds of Gtory	47,00
World Rally Fever	**121,00**
Worms	133,00
WWF Wrestlemania	**112,00**

IBM PC-programy użytkowe	
MS-Dos Retail Upgrade	172,00
Windows '95 PL 3,5"	**498,00**
Windows PL Update CD-ROM	**308,00**
Windows 3.11 PL 3,5"	376,00
Word 6.0 PL for Windows 3,5"	648,00
Word PL for Windows '95 3,5"	**852,00**
Word Translator 3.0 for Windows	143,00
Excel 5.0 PL for Windows 3,5"	848,00
Excel PL for Windows '95	**852,00**
Office 4.2 PL for Windows	1288,00
Office Professional 4.3 PL for Windows	1544,00

AMIGA	
Alien Breed 3D (A1200)	113,00
Colonization	**81,00**
Desert Wolf	**45,00**
Eskadra	24,00
Ishar III	41,00
Jurasic Park	**52,00**
Liga Polska Manager '96	**37,00**
Metal Kombat	35,00
Prawo Krwi	35,00
Rajd przez Polske	**30,00**
Sensible World of Soccer 95/96	**78,00**
Shadow Fighter	**46,00**
Skaut Kwalermaster	25,00
Soccer Stars '96	87,00
Super Skidmarks	40,00
Worms	**99,00**

CD-32	
Alien Breed 3D	**117,00**
Dragonstone	50,00
Fears	71,00
Gloom II	**71,00**
Microcosm	**67,00**
Pirates Gold	113,00
Roadkill	**50,00**
Super Memo PL	**78,00**
Super Skidmarks	68,00
Universe	48,00
Wild Cup Soccer	39,00

Posiadamy w sprzedaży:
SONY PlayStation
w formie wysyłkowej

Lista gier obejmuje między innymi i dostępne w sprzedaży wysyłkowej: Mickey's Wild Ride, Wormsy, Magic Carpet,Destruction Derby,Tekken,Doom, Ridge Racer,Criticom,Tekken,Warhawk,Actua Soccer, Need for Speed, Wing Commander III,"D", Gex, Fifa'96,Alone in the Dark,Galaxy Fight., Alien Trilogy, Descent, i wiele innych ...

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podać typ komputera) oraz dołączamy do każdej przesyłki.

Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.

Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki). W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacja może się wydłużyć.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem: (0-22) 773-19-82 lub (0-90) 29-71-65 .

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY. POSIADAMY WSZYSTKIE CIEKAWE PROGRAMY BĘDĄCE NA POLSKIM RYNKU. SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA Z DOLICZENIEM KOSZTÓW PRZESYŁKI. ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE I LISTOWNE. SZCZEGÓŁOWE KATALOGI PO PRZYSŁANIU KOPERTY ZWROTNEJ I ZNACZKA Z ZAZNACZENIEM TYPU KOMPUTERA. DOGODNE WARUNKI SPRZEDAŻY HURTOWEJ TEL. 0-22 671-15-53.

MIRAGE SOFTWARE
03-982 Warszawa, Gen. Abrahama 4
tel.(22) 671 7777, fax (22) 671 7622
e-mail: mirage@ikp.atm.com.pl

PC CD ROM

AIV NETWORK$	*ekonomiczna, hit!*	119.00
ACES OF DEEP	*symulator podwodny*	67.00
ACTUA SOCCER	*piłka nożna*	122.00
ALONE IN THE DARK	*przygodowa*	43.00
ALONE IN THE DARK 2	*przygodowa*	73.00
ALONE IN THE DARK 3	*przygodowa*	97.00
ALONE TRILOGY	*zestaw 3 cz. Alone*	175.00
ANVIL OF DAWN	*role playing*	146.00
ASTERIX	*planszowo-przygodowa*	135.00
BURIED IN TIME	*3CD, przygodowa*	146.00
BURNTIME	*strategiczna*	48.00
CAESAR II	*strategiczna*	134.00
CHAOS CONTROL	*strzelanina*	128.00
CHRONOMASTER	*przygodowa*	146.00
COMANCHE vs WERWOLF	*symulacja*	122.00
COMBAT AIR PATROL	*symulacyjna*	67.00
CRUSADER – NO REMOSE		134.00
CYBERMAGE	*strzelanina 3D*	134.00
DEADALUS ENCOUNTER	*film*	134.00
DUKE NUKEM 3D	*super!!!*	130.00
ENCORE	*3 gry, przygoda, symulacja*	36.00
EUROFIGHTER 2000	*symulacja*	185.00
EXTREME PINBALL	*flipper*	109.00
FADE TO BLACK	*przygodowa*	85.00
FIGHTER WING	*symulacyjna*	69.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	*przyg.*	90.00
FOOTBALL LTD	*manager piłkarski*	170.00
GABRIEL KNIGHT 2	*przygod./horror*	170.00
GUILTY	*przygodowa*	48.00
HEIMDALL 2	*przygodowa 3-D*	47.00
HELL	*przygodowa-cyberpunk*	103.00
HEROES OF MIGHT & MAGIC	*strat.*	146.00
HI-OCTANE	*zręcznościowa*	48.00
INFERNO	*symulacja kosmiczna*	95.00
INFERNO SPEC.	*+metal box, koszulka*	115.00
INTERNATIONAL TENNIS OPEN		115.00
JOHNNY BAZOOKATONE	*zręczn.*	119.00
KASPAROW/BRIDGE	*szachy+bridge*	48.00
KLIK & PLAY	*(PL) do robienia gier*	109.00
KOSHAN CONSPIRACY	*przygoda*	48.00
LION	*... zostałeś lwem!*	146.00
LOST EDEN	*przygodowa*	134.00
MACHIAVELLI – KSIĄŻĘ	*wersja PL*	109.00
MAGIC CARPET 2	*nowa wersja*	134.00
MARCO POLO	*strategia, przygoda*	136.00
MEGA RACE	*wyścigi*	25.00
MORTAL KOMBAT 3	*bijatyka, hit*	179.00
NEED FOR SPEED	*samochody, hit!*	134.00
NOWY TEENAGENT	*polska przygoda*	69.00
OFFENSIVE	*strategiczna*	136.00
PITFALL	*zrdczn. Win'95*	112.00
PRISONER OF ICE	*przygodowa, hit!*	119.00
PRIVATEER	*kosmiczna*	48.00
RIDDLE OF MASTER LU	*przygod.*	146.00
SCOTTISH OPEN	*virtualny golf*	48.00
SEA LEGENDS	*piraci, handel, przyg.*	146.00
SHELLSHOCK	*zręcznościowa czołgiem*	119.00
SILENT STEEL	*4CD, przygodowa*	183.00
SLIPSTREAM 5000	*strzelanina*	85.00
STONEKEEP	*role playing*	139.00
STRIP POKER PRO	*hazard/film od 18*	135.00
TEKWAR	*przygodowa 3D*	146.00
TEMPEST 2000	*super strzelanina*	128.00
TERMINAL VELOCITY	*strzel. 3-D*	58.00
TFX	*symulator lotniczy, super cena!*	115.00
THE DIG	*rysunkowa, przygodowa*	158.00
THE LAST DYNASTY	*przygodowa*	97.00
THUNDERHAWK 2	*symulacja*	158.00
TIME GATE – KNIGHT CHASE		136.00
TOUCHE (PL)	*przygoda muszkieterów*	103.00
UNIVERSE	*przygodowa*	47.00
VIRTUAL CHESS	*szachy WIN/WIN'95*	136.00
WARCRAFT 2	*rpg, startegia*	145.00
WETLANDS	*super strzelanina*	146.00
WORLD RALLY FEVER	*wyścigi*	128.00
WORMS	*rewelacyjna strategia*	146.00
WORMS REINFORCEMENTS	*data dysk*	67.00

AMIGA

ALFABET ŚMIERCI	*przygodowa*	39.00
AMERICAN POKER	*karciana 18 lat*	9.50
AMITEKST MINI/PRO	*edytor*	10.00/40.00
BATTLESTORM	*strzelanina*	19.00
BANSHEE	*A1200, strzelanina*	48.00
BOO	*układanka z TV*	9.50
BRUTAL FOOTBALL	*sportowa*	29.50
BRAIN FODDER	*edukacyjny 5 dysk.*	29.50
BUNNY BRICK	*arkanoid A600/A1200*	19.00
BURNTIME	*strategiczna*	39.50
CO DO GROSZA	*monopoly*	26.00
COLONIZATION	*strategiczna*	85.00
CRAZY CARS 2	*wyścigi*	19.00
CRYSTALS OF ARBOREA	*role play.*	24.00
CYBERFORCE	*przygodowa*	29.50
DAN WILDER	*przygodowa 3-D*	21.00
DOMAN	*walki barbarzyńców*	34.00
DRAGONSTONE	*przygodowa-rpg*	39.00
DUNE 2	*superstrategiczna*	54.00
ENERGY MOVER	*logiczna*	34.00
EPIC	*symulator kosmiczny*	24.00
F-29 RETALIATOR	*symulator*	39.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	*przyg.*	63.00
FOOTBALL GLORY	*piłka nożna*	39.00
FRANKO	*bijatyka*	23.50
GATE 2 FREEDOM	*przygodowa*	29.50
*HEIMDALL 2	*przygodowa 3-D*	47.00
ISHAR 2	*role playing*	39.00
ISHAR 3	*role playing*	42.00
JAGUAR XJ220	*wyścigi*	24.00
JAMES POND 3	*A1200, platformowa*	30.00
JANOSIK	*platformowa*	9.50
JURA..SKI SEN	*platformowa*	21.00
JURASSIC PARK	*zręcznościowa*	54.00
KAJKO I KOKOSZ	*przygodowa*	39.00
KRĘTACZ	*logiczna*	14.00
KWIK SNAX	*zręczn.-logiczna*	14.00
LAST SOLDIER	*platformowa*	14.00
LEGION	*strategiczna*	40.00
MAGICZNA KSIĘGA	*przygodowa*	24.00
MISTRZ POLSKI'96	*manger 4 dysk.*	39.00
MORTAL WEAPON	*strzelanina*	16.00
ORTOGRAF	*słownik ortograficzny*	14.00
PECHOWY PREZENT	*przygodowa*	29.50
PINKIE	*platformowa*	30.00
PIMOMANIA	*logiczna*	9.50
PISAĆ KAŻDY MOŻE	*maszynopisanie*	27.00
POLE WALKI	*strategiczna*	21.00
POLTERGEIST	*"mówiona" przygodówka*	29.50
*PRAWO KRWI	*nawalanka A600/A1200*	36.00
PROJECT BATTLEFIELD	*strzel. 3-D*	26.00
*ROBINSON'S REQUIEM	*role playing*	52.00
ROCKSTAR	*manager zespołu muz.*	39.00
ROOSTER 1, 2	*zręcznościowa*	14.00/18.00
*SABRE TEAM	*strategiczna*	36.00
SHADOW FIGHTER	*nawalanka*	48.00
SKAUT KWATERMASTER	*przygodowa*	24.00
SKY HIGH STUNTMAN	*strzelanina*	9.50
SKELETON KREW	*A1200, strzelanina*	39.50
*SOCCER KID	*zręcznościowa*	41.00
SPEEDWAY MANAGER 2	*manager*	24.00
STARBLADE	*przygodowa*	24.00
STORM MASTER	*strategiczna*	29.50
STREET HASSLE	*nawalanka*	9.50
SUPER TAEKWONDO MASTER		39.00
TAEKWONDO MASTER	*A1200*	26.00
TEENAGENT	*A500/A1200 przygodowa*	49.00
THE GAMES	*olimpiada*	24.00
TRANSARCTICA	*strateg. A600/A1200*	30.00
TRAPS'N'TREASURES	*platformowa*	29.50
UNIVERSE	*przygodowa*	47.00
VITAL LIGHT	*zręcznościowa*	29.50
WILD CUP SOCCER	*sportowa*	29.50
WIZKID	*platformowa*	24.00
WOLFCHILD	*platformowa*	19.00
WORMS	*strategiczna*	103.00
ZOOL2, PREMIER MANAGER 2, LOTUS 3, STAR CRUSADE		55.00

** program posiada specjalną wersję dla A1200*

PC 3.5"

7 DNI 7 NOCY	*przygodowa pol.*	40.00
BASTION	*strategiczna*	50.00
BATTLESTORM	*strzelanina*	19.00
BATMAN RETURNS	*zręcznościowa*	48.00
BRIDGE CHALLENGE	*karciana*	103.00
BRUTAL FOOTBALL	*sportowa*	29.50
BRZDĄC	*4 gry dla dzieci*	25.00
BURNTIME	*strategiczna*	39.50
CANNON FODER 2	*strzelanina*	48.00
COLONIZATION	*strategiczna*	85.00
CRAZY CARS 2	*wyścigi*	19.00
CRYSTALS OF ARBOREA	*role play.*	24.00
DUNE 2	*superstrategiczna*	54.00
EPIC	*symulacja kosmiczna*	27.00
F-19	*symulator*	18.00
F-29 RETALIATOR	*symulator*	39.00
FIELDS OF GLORY	*strategiczna*	48.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	*przyg.*	75.00
FOOTBALL GLORY	*piłka nożna*	51.00
FRONT LINES	*strategiczna*	58.00
GUILTY	*przygodowa*	48.00
HANNIBAL (PL)	*strategiczna*	39.00
HARPOON 2	*strategiczna*	48.00
HEIMDALL 2	*przygodowa 3-D*	47.00
IMPERIUM GALACTICA	*strategiczna*	19.50
INFERNO	*symulacyjna kosmiczna*	95.00
INFERNO SPEC.	*+metal box, T-shirt*	115.00
ISHAR 2	*role playing*	39.00
ISHAR 3	*role playing*	45.00
JANOSIK	*zręcznościowa*	11.00
JAZZ JACK RABBIT 1/2	*zręczn.*	36.00
JURASSIC PARK	*zręcznościowa*	54.00
KA-50 HOKUM	*symulacyjna*	48.00
KAJKO I KOKOSZ	*przygodowa*	49.50
KINGMAKER	*strategiczna*	48.00
KOSMOS	*ekonomiczno-strategiczna*	36.00
LAMBORGINI	*wyścigi 1/2 graczy*	39.50
LIGA POLSKA MANAGER '95	*manag.*	39.00
LOW BLOW	*boks*	29.50
ORTOGRAFIA PRO	*edukacyjny*	19.00
PIOTRKÓW	*strategiczna*	42.00
POLANIE	*strategiczna*	55.00
RAMON'S SPELL	*przygodowa*	36.00
ROBBO (PL)	*zręcznościowa*	29.00
ROBINSON'S REQUIEM	*role playing*	57.00
ROOSTER	*zręcznościowa*	29.50
S.S.M. MANAGER PIŁKARSKI		18.50
SABRE TEAM	*strategia, komandosi*	39.50
SCOTTISH OPEN	*virualny golf*	57.00
SKAUT KWATERMASTER	*przygod.*	36.00
SOETYS	*przygodowa*	36.00
STARBLADE	*przygodowa*	24.00
STARSHIP COMMAND ADVENTURES		50.00
STORM MASTER	*strategiczna*	29.50
ŚWIRUS	*przygodowa, WINDOWS*	40.00
TEENAGENT	*przygodowa pol.*	49.00
TFX	*symulator lotniczy*	115.00
THE GAMES	*olimpiada*	24.00
TYRIAN	*strzelanina*	36.00
UNCOVER IT	*arkanoid 18 lat*	23.50
UNIVERSE	*przygodowa*	47.00
VINYL BOGINI Z MARSA		30.00
WORMS	*strategiczna*	115.00
X-COM: TERROR Z GĘBIN (PL)		85.00

CD 32

ALIEN BREED 3D	*"Doom", hit!*	119.00
CHUCK ROCK	*platformowa*	19.00
DRAGONSTONE	*przygodowa*	39.00
FLY HARDER	*strzelanina*	39.00
GLOOM	*strzelanina 3-D*	73.00
KID CHAOS	*platformowa*	39.00
OVERKILL/LUNAR	*2 gry trzcn.*	29.00
PREMIERE	*platformowa*	17.00
SKELETON KREW	*strzelanina*	39.00
SPERIS LEGACY	*role playing*	109.00
UNIVERSE	*przygodowa*	39.00
VITAL LIGHT	*zręcznościowa*	24.00
WORMS	*strategiczna*	115.00

COMMODORE 64

BISMARCK	*strategiczna*	7.00
DROID	*strzelanina*	7.00
FANTASTIC SOCCER	*piłka nożna*	7.00
FOOTBALL MANAGER 3	*manager*	9.50
GWIEZDNY MANAGER	*manager*	7.00
KACPER	*platformowa*	7.00
KOLONY	*strategiczna*	7.00
LINGOS	*3 gry logiczne*	8.50
MANAGER PIŁKARSKI	*manager*	7.00
MONSTRUM	*platformowa*	7.00
NAJEMNIK I i II	*zręcznościowe*	7.00
ROCKSTAR	*2 kasety, manager*	8.50
SKY HIGH STUNTMAN	*zręcznościowa*	7.00
SPITFIRE 40	*symulator*	7.00
WŁADCA	*strategiczna*	7.00
WŁADCY CIEMNOŚCI	*przygodowa*	7.00
ZAMCZYSKO	*przygodowa*	8.50

ATARI XE

5x5	*telefoniej*	7.00
AROUND THE PLANET	*przygodowa*	7.00
ARTEFAKT PRZODKÓW	*przygodowa*	7.00
CENTURION	*strategiczna*	7.00
CRYPTS OF EGYPT	*zręcznościowa*	7.00
FANTASTIC SOCCER	*piłka nożna*	7.00
INNY ŚWIAT	*role playing*	7.00
KSIĄŻĘ	*strategiczna*	7.00
NAJEMNIK 1 § 2	*zręcznościowe*	7.00
PHANTOM	*przygodowa*	7.00
PIŁKARSKI POKER	*manager*	7.00
PYRAMID	*platformowa*	7.00
ROCKMAN	*zręcznościowa*	7.00
STARBALL	*zręcznościowa*	7.00
WŁADCA	*strategiczna*	7.00

JAGUAR

ATARI CARTS	*wyścigi*	225.00
BATTLEMORPH-CD	*strzelanina*	225.00
FEVER PITCH SOCCER	*piłka nożna*	225.00
HIGHLANDER-CD	*zręczn.-przyg.*	225.00
MISSLE COMMAND 3D	*strzelanina*	225.00
MYST-CD	*przygodowa*	225.00
NBA JAM	*super koszykówka*	250.00
RUNNER PINBALL	*flipper*	225.00
SUPERCROSS 3D	*wyścigi*	225.00

JAGUAR™
64-BIT MULTIMEDIA SYSTEM

SUPER OFERTA
wiele nowych programów, a także:

NAPĘD CD-ROM 645.00
+ 4 kompakty

555.- zł

Cena detaliczna zawiera podatek VAT!

WKRÓTCE NOWOŚCI:
BALDIES, I-WAR, MUTANT PEGUINS, POWER DRIVE RALLY, ZOOP, PRIMAL RAGE-CD

CLOCK SoftwareClub

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

IBM PC wybrane tytuły:

		CENA DETALICZNA
10 PAK VOL 3	10CD	146
10 PAK VOL 4	10CD	160
A4 NETWORK	B,P	128
ACROSS THE RHINE: 1944	B,P	134
ACTUA SOCCER	B,P	122
ALLIED GENERAL	2CD,B	145
BATTLE ISLE III	2CD,B,P	169
BIZNES (TRANSPORT TYKON THEME PARK)	2CD,B,P	110
BLOODWINGS	B,P	49
BURIED IN TIME	3CD,B,P	157
CAESAR II	B,P	134
CAPITALISM	B,P	122
COMMAND & CONQUER	2CD,B,P	146
COMMAND & CONQUER MISSION	B	86
CONQUEROR A.D. 1086	B,P	134
CRUSADER NO REMORSE	B,P	134
CYBERMAGE	B,P	134
DARK EYE	B,P	129
DEADALUS ENCOUNTER	3CD,B,P	134
DIG	B,P	159
DOOMSDAY	B	55
ECSTATICA	B,P	79
EUROFIGHTER 2000-TFX 2	B,P	168
EXTREME PINBALL	B,P	110
FADE TO BLACK	B,P	134
FATAL RACING	B,P	98
FIFA 96	B,P	134
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	B,P	91
FRONTIER FIRST ENCOUNTER	B,P	110
GABRIEL KNIGHT II	6CD,B,P	177
GAME GUN	B,P	189
GRAND PRIX MANAGER	B,P	134
GUILTY	B,P	85
HELL	B,P	104
HELL FIRE ZONE	B,P	98
KING'S QUEST VII	B,P	98
KLIK & PLAY (wersja PL)	B,P	110
KOSHAN CONSPIRACY	B,P	72
LITIL DIVIL	B,P	70
LORDS OF THE REALM	B,P	79
LOST EDEN	B,P	134
MACHIAVELLI (wersja PL)	B,P	110
MAGIC CARPET 2	B,P	134
MARCO-POLO	B,P	136
MC KENZIE & CO	5CD,B	125
MEGA PACK 3	12CD,B	139
MEGA PACK 4	11CD,B	139
MEGATRIPAK	3CD,B	65
MILLENNIA	B,P	98
MORTAL KOMBAT III	B,P	179
NBA 96 LIVE	B,P	134
NBA JAM	B,P	133
NEED FOR SPEED	B,P	134
PANIC IN THE PARK	3CD,B,P	129
PHANTASMAGORIA	7CD,B,P	164
PRO PINBALL THE WEB	B,P	99
PSYCHIC DETECTIVE	3CD,B,P	134
REBEL ASSAULT II	2CD,B,P	169
RETRIBUTION	B,P	91
REVENLOFT 2		79
ROAD WARRIOR	B,P	110
SCREAMER	B,P	134
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	B,P	129
SHIVERS	B,P	134
SHOCKWAVE	B,P	134
SLIPSTREAM 5000	B,P	86
SOCCER STARS'96	B,P	110
SPACE QUEST VI	B,P	108
STONEKEEP	B,P	139
STRIP POKER PRO	B,P	136
SWAT POLICE QUEST 5	4CD,B,P	146
SYMULATORY (1942,WINGS OF GLORY,F14)	3CD,B,P	110
TEENAGENT (wersja PL)	B,P	69
TEKWAR	B,P	145
THE DAY OF DARK FORCES	B	67
THE LAST BOUNTY HUNTER	B,P	89
THE LOST DYNASTY	B,P	146
THUNDERHAWK II	B,P	158
TIME GATE-KNIGHT'S CHASE	B,P	136
TOP GUN	2CD,B,P	146
TORINS PASSAGE	B,P	134
US NAVY FIGHTERS	B,P	104
US NAVY FIGHTERS GOLD	B,P	134
WAR AT SEA COLLECTION	B	69
WARCRAFT 2	B,P	145
WEREWOLF VS COMMANCHE	B,P	122
WETLANDS	B,P	145
WING COMMANDER IV	5CD,B,P	189
WITCHEVEN	B,P	145
WORMS	B,P	146
WWF WRESTLEMANIA	B	119

CD-ROM

IBM PC, AMIGA CD32, CDTV, A570
SONY PLAYSTATION

WSZYSTKIE POSZCZEGÓLNE ZAKUPY SĄ SUMOWANE

karta BIAŁA — 5% RABATU — 200 zł

karta SREBRNA — 10% RABATU — 400 zł

karta ZŁOTA — 15% RABATU — 600 zł

Przejście na wyższe karty odbywa się automatycznie po przekroczeniu w/w kwot.

IBM PC NOWOŚCI :

TYTUŁ:		CENA DETALICZNA	CENY DLA CZŁONKÓW SOTWARE CLUB		
ABUSE	B,P	134	127	121	114
ACES OF THE DEEP (CD. VER)	B,P	67	64	60	57
BASTION (PL wersja)	B,P	50	40	45	43
CIVILISATION II	B,P	134	127	121	114
CONQUEST OF THE NEW WORLD	B,P	149	142	134	127
DESCENT II	B,P	149	142	134	127
DUKE NUKEM 3D	B,P	134	127	121	114
MEGAPACK 5	10CD,B,P	157	149	141	133
SPORT(FIFA96,GOLF 486, F1 GP)	B,P	110	105	99	94
THIS MEANS WAR (PL wersja)	B,P	134	127	121	114

JEDNORAZOWY ZAKUP POWYŻEJ 250 ZŁ PREMIUJEMY PŁYTĄ GRATIS !!! (dotyczy PC CD ROM w sprzedaży wysyłkowej)

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ :

-200 tytułów CD ROM PC Shareware

3D ATLAS (wersja PL)	145
ANIMALS ZOO BOS	46
AUTO ALMANAC 1996	60
EURO PLUS	430
SYRACUSE DEUTSH PLUS	99
SYRACUSE ENGLISH PLUS	99
SYRACUSE FRENCH PLUS	99

-40 tytułów CD ROM użytkowych na IBM PC np.
-50 tytułów o tematyce militarnej na IBM PC

CZŁONKOWIE KLUBU OTRZYMUJĄ PRZESYŁKI BEZPŁATNIE

PEŁNĄ OFERTĘ WYSYŁAMY PO OTRZYMANIU KOPERTY ZWROTNEJ ZE ZNACZKIEM (należy podać typ komput.)

ZAMÓWIENIA POWYŻEJ 100 zł REALIZUJEMY NA NASZ KOSZT !!!

WSZYSCY POSIADACZE KART RABATOWYCH CO MIESIĄC OTRZYMUJĄ AKTUALNY KATALOG PŁYT CD ROM

OBJAŚNIENIA
PL - polska instrukcja
B - wersja pudełkowa

AMIGA CD32 wybrane tytuły :

ALIEN BREED 3D	B,P	119
ALL TERRAIN RACING	B,P	74
ARCADE POOL	B,P	53
DYGENERATION		25
DEFENDER OF THE CROWN II		70
EXILE	B	58
FIELDS OF GLORY	B	74
GLOOM	P	73
GRANDSLAM GAMER GOLD COLL		50
MICROCOSM	B	70
MORPH		31
OVERKILL & LUNATIC		25
PINBALL ILLUSION	B	61
PROJECT X/ULTIMATE BODY BLOWS	P	51
RISE OF THE ROBOTS	B	95
SENSIBLE SOCCER		43
SPERIS LEGACY	B,P	95
STRIPPOT	B,P	30
SUPER STARDUST	B,P	79
WORMS	B,P	116

AMIGA CDTV wybrane tytuły :

AMINET 7,8,9,10,11		50
AMINET SET 1,2	4CD	135
CD EXCHANGE 1		71
DZWIEKI I MODULY		50
SCENA PL	P	50

ZAMÓWIENIA MOŻNA SKŁADAĆ :

-telefonicznie lub faxem (w godz. 8.00-18.00): (022) 35-42-65 lub (022) 620-42-48 w.114
-listownie :
CLOCK BIURO HANDLOWE
WARSZAWA 01-856 ul.Perzyńskiego 13/12

PRZESYŁKI WYSYŁAMY W DNIU ZAMÓWIENIA !

SKLEP FIRMOWY

DH. JUPITER CENTRUM
godziny otwarcia :
PON.-PIĄTEK 10.00-18.00
SOBOTA 10.00-15.00

620-42-48 wew. 114

ŚREDNI CZAS REALIZACJI ZAMÓWIENIA - 4 DNI

Discomp

ŚWIAT KONSOL

POLECAMY NAJNOWSZE GRY NA KONSOLE

SUPER NINTENDO

KILLER INSTINCT
WWF WRESTLEMANIA
MORTAL KOMBAT 3
BOOGERMAN
EARTH WORM JIM 2
FIFA SOCCER '96
NBA LIVE '96

SEGA MEGA DRIVE

COMIX ZONE
FIFA SOCCER '96
NBA LIVE '96
PAGEMASTER
DEMOLITION MAN
BATMAN FOREVER
EARTHWORM JIM 2

GAME BOY

DONKEY KONG LAND
BATMAN FOREVER
JUDGE DREDD
ASTERIX & OBELIX
KILLER INSTINCT
MORTAL KOMBAT 3
ALADDIN

SEGA SATURN

VIRTUA FIGHTER 2
SEGA RALLY
RAYMAN
VICTORY BOXING
VIRTUA COP
FIFA SOCCER '96
PANZER DRAGOON

ATARI JAGUAR

POWER DRIVE
PITFALL
RAYMAN
I WAR
MISSILE COMMAND
SUPER CROSS 3D
ULTRA VORTEK

SONY PLAYSTATION

LONE SOLDIER
KRAZY IVAN
JUPITER STRIKE
TWISTED METAL
THUNDERHAWK 2
FIFA SOCCER '96
LOADED

BIURO HANDLOWE I SPRZEDAŻ DETALICZNA

" DISCOMP "
SADY ŻOLIBORSKIE 13 A
01-772 WARSZAWA

e-mail: discomp@slip.net

TEL- 022 6690032
FAX- 022 245366

CoCo International Ltd.

Tel. (036) 22621 w. 466
Fax (036) 24944

Tytuł	Detal z VAT	Hurt bez VAT
7.th Guest	59,90	39,92
11.th Hours	149,90	106,56
Aces of the Deep	64,90	46,24
Anvil of Dawn	143,90	112,64
Bad Mojo	145,90	103,23
Battle Isle 3	154,90	109,89
Buried in Time	109,90	79,90
Civilisation 2	133,90	86,75
Command & Conquer	149,90	106,56
Command & Conquer Mission	74,90	52,25
Creature Shock	119,90	79,90
Cyberia 2	164,90	115,52
D	154,90	109,89
Dark Force	119,90	83,23
Descent II	154,90	113,22
Earthworm Jim	154,90	109,89
EF 2000 (TFX 2)	159,90	113,22
Fantasy General	138,90	99,89
Fifa Int. Soccer 96'	139,90	104,89
Formular I Grandprix 2	Tel.	Tel.
Full Throttle	123,90	82,64
Gabriel Knight II	151,90	109,89
Hell	69,90	49,91
Hexen	119,90	85,99
Indy Car Race II	144,90	99,89
Ishar 3	84,90	60,40
Lion King Act. Center	149,90	103,56
Lucas Arts Archive (6 gry)	139,90	99,89
Mad Dog Pack (1+2)	74,90	53,25
Megapack 3	134,90	89,90
Megapak 4	131,90	86,90
Mega Tripak (TSS, Cyel...)	62,90	42,65
Mortal Kombat III	159,90	109,89
Myst	104,90	73,24
NBA Live 96'	132,90	88,45
Need for Speed	139,90	103,23
NHL 96'	159,90	109,89
Phantasmagoria	149,90	109,22
Pocahontas Act. Center	159,90	106,56
Rebel Assault	79,90	56,58
REBEL ASSAULT II	159,90	110,56
Renegade 2	TEL.	TEL.
Ripper	154,90	109,89
Rise of the Triad	85,00	57,24
Rise of the Robots 2	Tel.	Tel.
Shannara	119,90	86,57
Settlers 2	Tel.	Tel.
Silent Hunter	133,90	89,75
Silent Steel	176,90	126,55
SimCity 2000	79,90	59,89
Tekwar	139,90	103,23
Terra Nova	134,90	89,89
The Riddle of Master Lu	119,90	79,90
This means War	119,90	86,57
Tie Fighter	169,90	119,89
Top Gun	142,90	96,76
Warhammer	144,90	99,99
Wetland	119,90	79,90
Who shot Johny Rock	54,90	32,46
Wing Commander IV	164,90	123,26
Zork Nemesis	164,90	113,22
X-Wing Col.	139,90	93,23
Compton 96'	74,90	51,25
Corel Draw 4	134,90	96,59
Europlus+Prof. Pack	460,00	320,00
M.S. Encarta 96'	134,90	96,15
Wer liefert was?	529,90	353,65
Supermemo "Genius"	111,00	80,00
Mediashare 1-18	16,90	19,60
Adultshare 1-18	22,00	13,90
CD-Erotik	9,69	7,32
Erotik 1-15	19,90	12,00
Hot Adult pack (6 Erotic Tytuł, 3D)	149,90	99,90
Pentium 100: Monitor kolor 16MB 1,2GB	[illegible]	
Głośniki 100 Wat	149	110
CD Writer Philipps CDD 2000 (z kontroler i programy)	3200	2480
Pamięć PS/2 4MB	175	
Toshiba XM 5302B	300	

Ponad 600 różnych tytułów PC CD ◆ katalog gratis

za zamówieniem pocztowym i telefonicznym

Nowe Tytuły

DUKE NUKEM 3D
154,90

Megapack 5
Terminal Velocity, Flight Unlimited
FX Fighter, Primal Rage,.....
10 PEŁNYCH WERSJI W CENIE JEDNEJ
139,90 zł

Dungeon Keeper

Rynek 17 Box 138 44-200 Rybnik
Punkt. Sp. Begin S.C.
Krakowskie Przedmieście 55 20-072 Lublin

セーラームーン

CZARODZIEJKA Z KSIĘŻYCA

STRESZCZENIE NIEWYŚWIETLONEGO W POLSCE ODCINKA 45

Dostaliśmy sporo listów od fanów oburzonych na telewizję Polsat, która nie pokazała dwóch ostatnich odcinków pierwszej serii Sailor Moon, w której wszystkie czarodziejki giną. Nami też to wstrząsnęło, więc będąc wciąż ciekawymi rozwoju wypadków, wygrzebaliśmy razem w Witią z głębin internetu streszczenia brakujących odcinków – oto pierwszy z nich, o numerze 45.

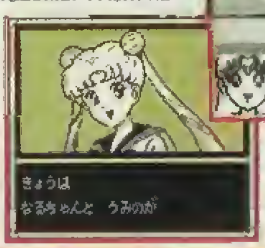
Odcinek rozpoczyna się migawkami telewizyjnymi z wielu przypadków katastrof. Artemis stwierdza, że Czarodziejki muszą się spieszyć. W międzyczasie Usagi stara się coś ugotować dla swojej rodzinki – niestety, jak wszystko w jej przypadku jest to tragedia... Wieczorem wszystkie dziewczyny zbierają się w świątyni Rei i kiedy księżyc ukazuje się w pełni, Czarodziejki teleportują się do Królestwa Ciemności.

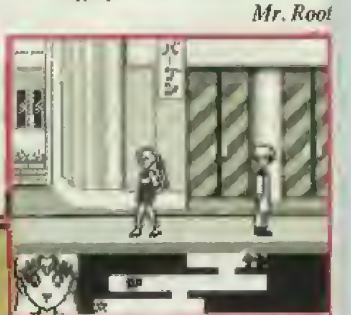
Wejście do Królestwa Ciemności znajduje się na Biegunie Północnym. Mimo narzekań Sailor Moon na zimno, Czarodziejki zmierzają do bram Królestwa. Królowa Beryl przywołuje pięć najpotężniejszych demonów i kiedy szalejąca wokół bram burza opada, Sailor Moon widzi Taxido wołającego o pomoc. Biegnie do niego, a koleżanki próbują ją zatrzymać mówiąc, że to co widzi to demon. Kiedy natomiast Sailor Jupiter zamierza zniszczyć demona, ten zmienia się w Motokiego, chłopaka z salonu gier, który tak się podobał Usagi i Mako. Chwila zawahania umożliwia demonowi schwytanie jej w swoje macki i atak elektrycznymi błyskawicami. W obronie przed atakiem Sailor Jupiter przywołuje „Błyskawice i grzmoty do pomocy". Reakcja jednego elektrycznego ataku na drugi wywołuje wielką eksplozję, która pochłania dwa demony, ale i Czarodziejkę z Jupitera. Chwilę potem leży ona na śniegu, wyszeptuje kilka słów otuchy i umiera.

Czarodziejka z Księżyca załamuje się i krzyczy w kierunku Królestwa Ciemności, że Księżycowy Kryształ jest ich. Sailor Mars i Venus starają się uspokoić będącą w histerii Sailor Moon. Gdy ta wciąż rozpacza, delikatna jak dotąd Czarodziejka z Merkurego sprzedaje jej mocny policzek i przypomina, że Mako zginęła aby im pomóc w wykonaniu misji. Komputer Czarodziejki z Merkurego wskazuje obecność jeszcze trzech demonów, które zmierzają właśnie w ich stronę. Ta postanawia odciągnie demony od pozostałych, aby dać im trochę czasu. Sailor Moon sprzeciwia się temu pomysłowi, ale Mars i Venus zabierają ją w dalszą drogę. Pozostawionej samej Sailor Mercury ukazuje się, za sprawą demona iluzji, jej chłopiec Urawa. Nagle grunt przed nią pęka, a wydostająca się ze szczeliny lawa zaczyna płynąć w jej kierunku. Mercury używa swojego ataku „Mydło Powidło" aby ją zatrzymać. Demon w wielkiej kuli energii chce pochwycić Czarodziejkę – ta używając swojego komputera lokalizuje źródło energii demonów i daje się złapać. Demony atakują ją promieniami energi. Ostatkiem sił Sailor Mercury za pomocą komputera odcina źródło energii. Wielka kula znika, a jedyne co zostaje, to leżące na lodzie ciało Czarodziejki.

Sailor Moon wyczywa śmierć towarzyszki i w szoku zaczyna krzyczeć i bić pięściami w lód. Sailor Venus zauważa, że lód pod Czarodziejką z Księżyca świeci się i odpycha ją z tego miejsca sama wpadając w pułapkę. Demon chwyta Czarodziejkę z Wenus i wciąga ją pod lód. Sailor Moon krzyczy, że odda Kryształ, ale jej wołania pozostają niezauważone. Pod lodem Sailor Venus otwiera oczy i widzi demona tuż przed sobą. Ostatkiem sił atakuje swoim „Groch Fasoła". Eksplozja zabija ich oboje, zaś siła wybuchu wyrzuca ciało Czarodziejki z Venus na powierzchnię. Sailor Moon woła Minako po imieniu ale Sailor Mars odciągą ją z tego miejsca.

Ostatnie dwa demony pojawiają się przed nimi. Sailor Moon błaga Marsa aby ta nie walczyła, ale ona z uśmiechem odpowiada, że jest zbyt potężna aby zginąć. Rusza do ataku, ale demon znika zanim Czarodziejka zdąża wypowiedzieć „Potęgo Ognia!". Nagle demon atakuje i zamyka ją w bryle lodu. Drugi demon zaczyna zbliżać się do Czarodziejki z Księżyca, a ta zamiera w przerażeniu. Wtem kula ognia wybija się z góry lodu i niszczy atakującego demona. Ostatni demon atakuje Czarodziejkę z Marsa. W końcu góra lodu eksploduje ukazując demona trzymającego ciało Sailor Mars. Ta łapie jedną z macek demona i atakuje „Potęgą Ognia", która zabija ich oboje.





Wszystkie towarzyszki Sailor Moon nie żyją, a ona siedzi zszokowana na ziemi. Zaczyna się zastanawiać jaką cenę musiała zapłacić aby dojść tak daleko. Duchy wszystkich zabitych czarodziejek pojawiają się nagle przy niej aby przypomnieć, że walka jeszcze nie jest skończona. Sailor Moon podtrzymana na duchu wstaje i biegnie na spotkanie Królestwa Ciemności i... Endymiona. Królowa Beryl już czeka.

Następny odcinek za miesiąc.

Mr. Root

■ Jak już pisaliśmy, 1 czerwca w Canal+ będzie dniem animacji. Przez cały dzień wyświetlane będą filmy animowane z całego świata, począwszy od BOLKA I LOLKA, przez WŚCIEKŁE GACIE Nicka Parka, animacje komputerowe z festiwalu Imagina'96, po kultowe filmy jak KOT FRITZ Ralpha Bakshi. Nie zabraknie też produkcji anime, która będzie reprezentowana przez AKIRA oraz MANGALOID - francuski film dokumentalny opowiadający o nurcie mangi i anime. Polecałbym również obejrzenie filmu dokumentalnego o animacji chińskiej pt. „Chiny się ożywiają". Zapraszamy!

■ Na najbliższych kilku zlotach komputerowych nasz wysłannik będzie prowadził Manga Room Live! 1 czerwca od rana przez kilka godzin będzie można oglądać anime na party w Liceum im. Staszica w Warszawie. Przez całą dobę będzie można też oglądać anime na party w Poznaniu, organizowanym przez grupę Fighting Cows w dniach 22-23 czerwca. Wielkie anime/manga show odbędzie się także na corocznym zlocie INTEL OUTSIDE 3, na którym tym razem będą miłośnicy różnych komputerów (Amiga, PC, C-64, konsole). Datę podamy już niedługo.

■ POLSAT niewinny!!! Jak nieoficjalnie dowiedzieliśmy się, seria SAILOR MOON zakupiona przez POLSAT dotarła do Polski bez odcinków 45 i 46, których pozbawił ją zachodni dostawca.

■ Piszecie, że klub KAWA!! z Krakowa nie odpowiada na wasze listy. Według naszych informacji klub istnieje, lecz nie wyrabia się z powodu nawału korespondencji – trzeba trochę poczekać. Podobnie jest w przypadku firmy wysyłkowej, której telefon był podany w poprzednich numerach – trwają jeszcze negocjacje z japońskimi i amerykańskimi partnerami.

■ Wpadła nam w ręce gra na GameBoya – SAILOR MOON. Jest to typowa gra „idź, weź, użyj, porozmawiaj" i aby w nią pograć trzeba znać japoński. Screeny – patrz powyżej.

■ 15 maja w Paryżu miała miejsce europejska premiera pełnometrażowego filmu SAILOR MOON.

Do komputerów Bell z dopłatą:
- *obudowa BIG GREEN Tower*
- *klawiatura ERGO-WINDOWS'95*
- *mysz Microsoft*
- *głośniki*
- *monitor 17" LR NI kolor*

BELL & BELL Sp. z o.o.
Warszawa, ul. Przasnyska 6A
tel. (0 22) 633 55 22

PRZYJMUJEMY W ROZLICZENIU UŻYWANE KOMPUTERY
RATY NA CAŁĄ POLSKĘ
DOSTAWY SPRZĘTU PC I AMIGA DO DOMU KLIENTA ZA DARMO. CAŁY KRAJ!
KUP RAZ A DOBRZE!

szczegóły na stronie 37

GHOST IN THE SHELL

Rok produkcji: 1996
Produkcja: Kodansha/Bandai Visual Co. 79 min.
Dystrybucja: Kiseki
Scenariusz: Kazunori Ito, Atsuchi Takeuchi
Reżyseria: Mamoru Oshii
Muzyka: Kenji Kawai
Chara Designer: Hiroyuki Okiura
Mecha Designer: Shoji Kawamori, Atsuchi Tekauchi

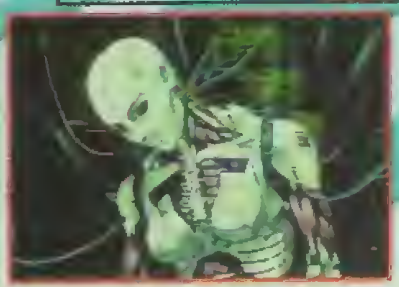
Na podstawie mangi Masamune Shirow

15

„Kim jesteś? Kto wślizgnął się w moje ciało i szepcze do mojego Ducha?"

Z pewnym nabożeństwem wkładałem do magnetowidu kasetę GHOST IN THE SHELL. Jest to film, o którym było już głośno na wiele miesięcy przed premierą kinową na Tokijskim Festiwalu Filmów Fantastycznych 21 września

Tak mniej więcej będzie wyglądało ładowanie pamięci



Uwaga!!! Informacja dla zgorszonych matek: screeny przedstawiają proces produkcji cyborga bojowego, który od roku 2029 nareszcie przestanie przypominać skrzyżowanie koparki z buldogiem

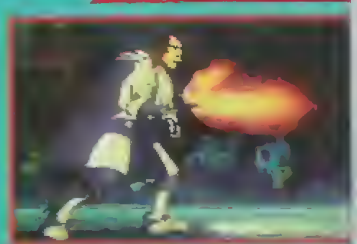
GHOST IN THE

1995 roku. Film, w którym dzięki kooperacji wielkich koncernów japońskich: Bandai Visual (zabawki, wydawnictwa, filmy), Kodansha (największy koncern wydawniczy w Japonii) oraz Manga Entertainment udało się osiągnąć budżet nie spotykany dotąd w japońskim filmie animowanym – 40 mln dolarów. Film, który miał przyćmić swoim blaskiem takie dzieła jak AKIRA czy PATLABOR 2. Czy na pewno mu się to udało?

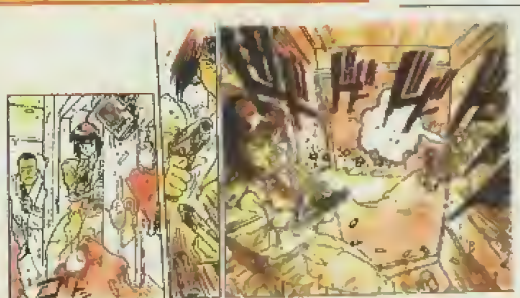
GHOST IN THE SHELL oryginalnie był mangą rysowaną przez jednego z najpopularniejszych rysowników – Masamune Shirow. Poprzednie animowane adaptacje jego mang nie w pełni oddawały złożoność scenariusza i charaktery postaci. Pierwsza seria DOMINION (ang. Dominion Tank Police) zawierała specyficzny humor pierwowzoru, ale brakowało jej elementów politycznych zawartych w oryginale. BLACK MAGIC M-66 nie miał praktycznie żadnego związku z mangą o tym samym tytule, może za wyjątkiem podobnych postaci. W APPLESEED trudno było upakować potężną historię pełną politycznych machinacji. W NEW DOMINION (6-częściowa seria OAV) twórcy starali się oddać jak najwięcej z elementów oryginalnej mangi, lecz pod koniec i tak utracili jej klimat. Dlatego obawiałem się czy GHOST IN THE SHELL nie będzie kolejną nieudaną adaptacją genialnej historii stworzonej przez Masamune Shirow.

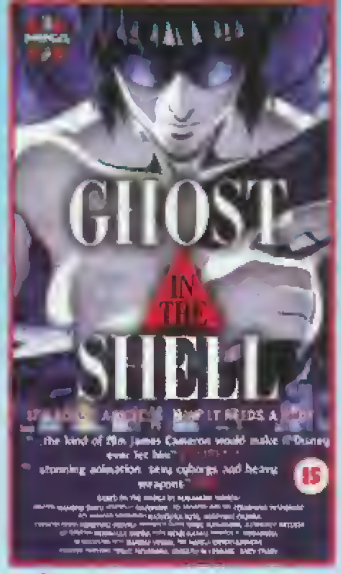
Moje pierwsze wrażenie to niesamowita muzyka Kenji Kawaiego. Chór żeńskich głosów śpiewających pod muzykę stworzoną na tradycyjnych japońskich instrumentach spowodował, że mrówki przeszły mi po plecach już w pierwszych sekundach. Reżyser Mamoru Oshii z niesamowitym wyczuciem dozuje tę przepiękną muzykę przez cały czas trwania filmu, dzięki czemu buduje niesamowity nastrój, w który powoli zagłębia się widz. Innym wprost zniewalającym aspektem filmu jest sama animacja. Najlepsza jaką dotychczas widziałem w anime. Dzięki zastosowaniu technik cyfrowych, widz ulega iluzji filmu animowanego wyglądającego tak naturalnie. Efekty komputerowe i technika cyfrowa są tak użyte, że praktycznie się ich nie widzi, ale dzięki temu całość nabiera rzeczywistej głębi. Mamoru Oshii w wywiadzie dla japońskiego magazynu NEW TYPE powiedział, że praca tradycyjnymi „analogowymi" metodami nakłada na animatorów pewne ograniczenia. „Nie można po prostu wykonać pewnych elementarnych filmowych ujęć (...) cyfrowa animacja ułatwia tworzenie wizualnych tricków, które dają obrazowi bardziej trójwymiarowy charakter". I tak w rzeczy samej jest. W filmie są sekwencje, jakich próżno było dotąd szukać w tego typu produkcjach. Naturalność ujęć jest taka, że chce się je dotknąć.

O czym opowiada GHOST IN THE SHELL? Jest przyszłość, świat wielkich miast opleciony jest pajęczyną sieci komputerowych a „uszlachetnieni" cybernetycznie ludzie surfują w głębinach



Ghost in the Shell powstał na podstawie Mangi pod tym samym tytułem. Jak widać to całkiem czadowa produkcja, ale nie pytajcie gdzie można ją kupić – najbliższy sklep jest w Mega Tokio.





▲ *Okładka brytyjskiego wydania video*
Oryginalny japoński plakat filmowy ►

SHELL

Internetu. Jednak nawet ci, których ciało jest w pełni cybernetyczne posiadają coś co sprawia, że mogą się czuć ludźmi – to Dusza, ten trudny do zidentyfikowania element ludzkiej świadomości, który pozwala odróżnić żywych i świadomych od tych będących jedynie wytworem Sieci.

Major Motoko Kusanagi jest oficerem elitarnej jednostki Shell Squad, będącej częścią Sekcji 9-tej zajmującej się przestępczością sieciową i cybernetyczną. Ciało Kusanagi jest do tego stopnia zmodyfikowane, że jedyne co zostało w niej ludzkiego to właśnie Dusza. Razem z innymi agentem-cyborgiem Bateau i prawie w pełni ludzkim agentem Togusa ścigają nie-

bezpiecznego przestępcę ukrywającego się pod pseudonimem Puppet Master (pol. „Lalkarz"), którego zdolności pozwalają na włamywanie się w umysły podłączonych do sieci ludzi i hackowanie ich Dusz. Jego ludzkie marionetki żyją w komputerowo wygenerowanej fantazji, nieświadomie dokonując różnych przestępstw na polecenie swego pana.

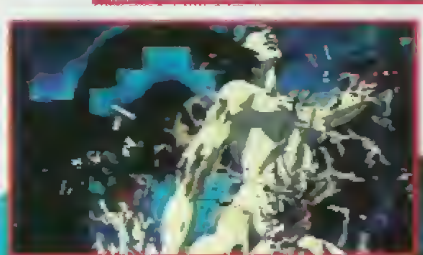
Po pewnym czasie tylko Kusanagi zaczyna zdawać sobie sprawę z tego kim, albo raczej czym jest Puppet Master. Zastanawiając się nad sensem swojego istnienia, Kusanagi dochodzi do wniosku, że to czego szukają nie jest człowiekiem, lub penetrującym sieć programem, ale kompletnie nową formą życia oferującą jej i jej podobnym nowy sens istnienia. W końcu udaje się mu wraz z pozostałymi agentami schwytać przestępcę. Dzięki temu podejmują ryzyko „zanurkowania" w ciało cyborga, w którym ukrywa się Puppet Master...

Zakończenie filmu jest początkiem życia i funkcjonowania nowej świadomości, świadomości elektronicznej. Kusanagi, a raczej nowa istota jaka powstała po unifikacji jej z czymś, co kiedyś było Puppet Masterem wypowiada sentencję zaczerpniętą z Biblii: „Kiedy byłem dzieckiem, myślałem i czułem jak dziecko. Teraz kiedy jestem dorosły, muszę zapomnieć o dziecięcych sprawach" i na koniec dodaje „Sieć jest bezkresna i budzi się do życia".

Czy GHOST IN THE SHELL będzie miłem na miarę AKIRA? To się okaże, chociaż nie jest tak oczywiste. W AKIRA jest kilka elementów przemawiających do naszej świadomości kulturowej – gangi, motory, aspołeczne jednostki, wielkie miasto wyglądające jak jeszcze jedna światowa metropolia. Są również bohaterowie z którymi widz, szczególnie młody, może się identyfikować. W GHOST IN THE SHELL brakuje tego typu elementów. Jest to naprawdę dorosły film animowany. Najlepiej określił to dziennikarz jednego z pism angielskich: „...to film, jaki zrobiłby James Cameron, o ile Disney kiedykolwiek by mu na to pozwolił".

GHOST IN THE SHELL to dzieło posiadające najlepszą jak dotąd animację. Wspaniale uzupełnia ją muzyka Kenji Kawaiego – spełnia ona taką samą rolę jak muzyka Vangelisa w „Blade Runner". Bez niej film ten nie byłby tym, czym jest. GHOST IN THE SHELL nie jest filmem łatwym w odbiorze. Reżyser Mamoru Oshii zmusza nas do przemyśleń nad sensem naszej egzystencji. Mimo kilku scen szybkiej akcji, w filmie przeważają dialogi.

Dla mnie obejrzenie go było dużym przeżyciem. Miałem okazję ujrzeć i dotknąć wręcz kamień milowy w historii animacji. Udowadnia on, że animacja nie jest jedynie czystą rozrywką dla dzieci i młodzieży. GHOST IN THE SHELL to film, który zapadł mi mocno w pamięci i o którym mogę z czystym



sumieniem powiedzieć, że należy do grupy określanej miałem wybitnych.

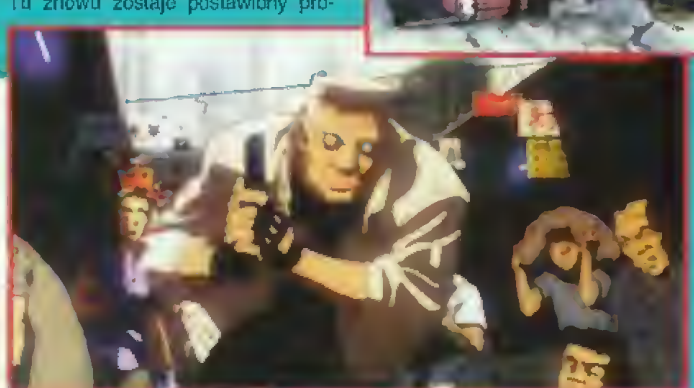
Owari

Root-San

P.S. Mamucie refleksje

Po dwukrotnym obejrzeniu GHOST... zadałem sobie pytanie jak dawno temu widziałem tak dobry film gatunku cyberpunk. GHOST... to niebanalna opowieść, a raczej niebanalna hard-and-sad-and-so-much-more opowieść nawiązująca do powieści Philipa Dicka BLADE RUNNER: CZY ANDROIDY MARZĄ O ELEKTRYCZNYCH OWCACH? Tu znowu zostaje postawiony problem ludzi jako istot słabych, ulegających, nie potrafiących sprostać światu, który sami stworzyli. Nie ma sensu opowiadać nawet części filmu, powiem jedno: GHOST... to film wart polecenia, jest w nim wszystko prócz ewentualnych bohaterów, z którymi można by się identyfikować.

Mamut



©1995 Masamune Shirow/Kodansha Ltd Bandai Visual Co., Ltd. Manga Entertainment Ltd.

SONY
PlayStation.
Człowieku,
wejdź w ten świat!
PlayStation Sony teleportuje Cię w XXI wiek,
w świat szalonej wirtualnej zabawy!
PlayStation to zupełnie niesamowita konsola do gier telewizyjnych najnowszej generacji. Dzięki 32-bitowej technologii możesz mieć w domu to, co do niedawna oglądałeś tylko na filmach science-fiction. Trójwymiarowa grafika w milionach kolorów, cyfrowa jakość dźwięku stereo, ogromny wybór zapierających dech w piersiach gier na płytach CD, a przede wszystkim 100% super-emocji i zero nudy!
Wejdź na orbitę PlayStation!